nr indeksu 351555 nr 17 17 sierpnia 2000 r.

2 EXTRAPLAKATY

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

GORĄCE ZAPOWIEDZI

Driver 2
Nowe Simy

Pierwszy test polskiego hitu!

Crime Cities



Tylko u nas! Ostra walka na wirażu

Grand Prix 3

NAJNOWSZE WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER!

W numerze...

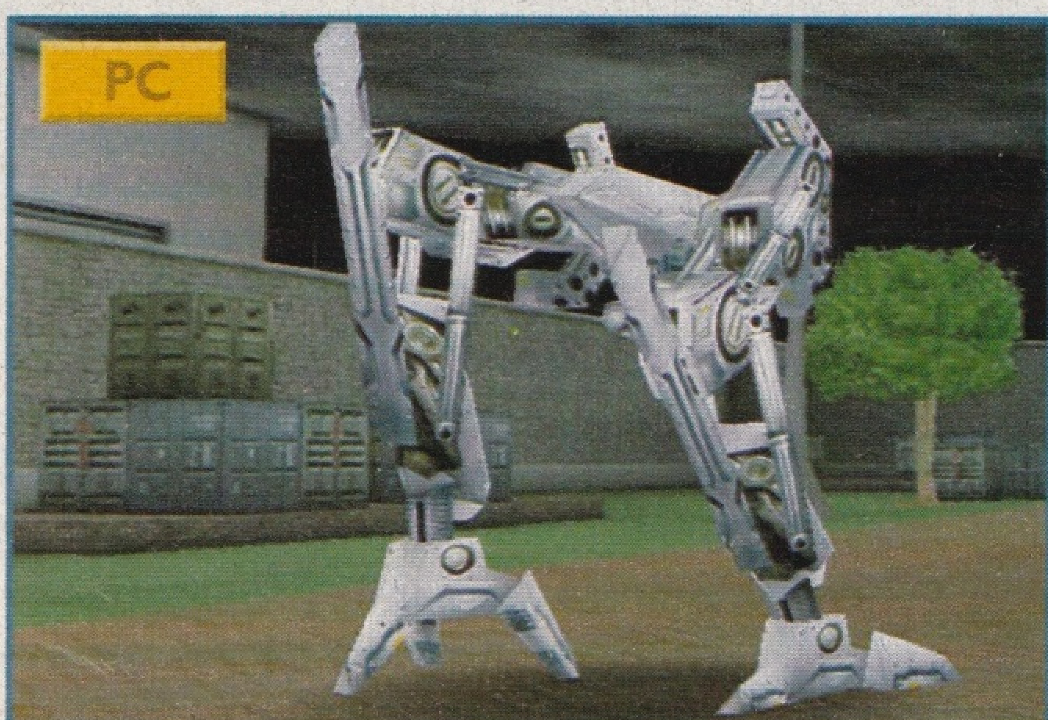
SPIS TREŚCI



CRIME CITIES S. 20



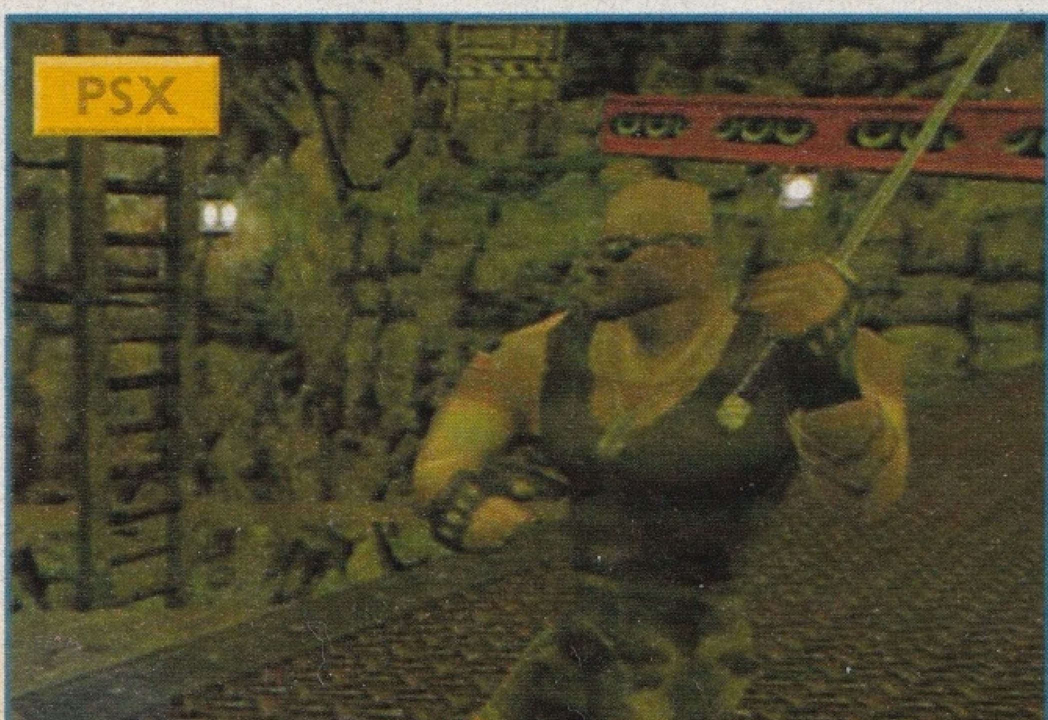
GRAND PRIX 3 S. 14



DEUS EX S. 22



MUPPET MONSTER ADVENTURE S. 27



WASTELAND S. 24



WIRUJĄCE DANE S. 42


HAKERZY S. 50

Czołem!

Wakacje niestety zbliżają się ku końcowi. Już wkrótce trzeba będzie znowu iść do szkoły... Jednak na szczęście we wrześniu na naszym rynku pojawi się bardzo wiele nowych gier. Już w tym numerze CLICKA! znalazły się wielkie hity! Oto opisujemy, pierwsi w naszym kraju, CRIME CITIES, polską produkcję, która poziomem dorównuje najlepszym grom zachodnich producentów. Obok niej w najnowszym numerze CLICKA! znalazła się obszerna recenzja i wielki konkurs dotyczący gry GRAND PRIX 3. Oto więc niespodzianka dla prawdziwych rajdowców.

Wakacyjny konkurs z Clickersem trwa! Nie zapomnijcie o swoich zdjęciach w koszulce CLICKA! i pamiętajcie, aby wyciąć z tego numeru drugi kuponu konkursowy!



Następny numer 31 sierpnia, a w nim niespodzianka dla internautów!

THRONE of DARKNESS

Czy chciałbyś zobaczyć, jak wyglądało życie samuraja? Usłyszeć świst powietrza przecinanego przez katanę? Jeśli tak, to Click Entertainment przygotowuje coś specjalnego

W THRONE OF DARKNESS wcielisz się w wojownika – samuraja, który staje do walki z potężnym przeciwnikiem, znanym jako Dark Warlord. Na jego drodze znajdą się monstra i potwory z japońskich mitów i legend. Będą to m. in. duchy oraz martwi wojownicy ożywieni szatańską mocą mrocznego władcy. Na szczęście nie będziesz musiał walczyć samotnie. Po twojej stronie stanie bowiem siedmiu samurajów, których poprowadzisz aż do zwycięstwa. **Wszystko wskazuje na to, iż THRONE będzie grą typu Action-RPG, w której musisz wykazać się nie tylko znajomością bitewnej taktyki, lecz także zdrowym rozsądkiem.** W czasie walki będziesz mógł ustawić swoich wojowników w odpowiedniej formacji, a także kontrolować czterech spośród wszystkich siedmiu samurajów. Trzech pozostałych poprowadzi za ciebie do boju komputer. Będzie on też czuwał, aby wszyscy podkomendni wykonywali twoje rozkazy.

THRONE OF DARKNESS ma być grą, która w bardzo szczególny sposób połączy ze sobą dwa tryby gry: jedno- i wieloosobowy. Jeśli gracz zwycięży mrocznego przeciwnika w jednoosobowym trybie gry, będzie mógł zająć jego miejsce i jako Dark Warlord rzucić poprzez Internet wyzwanie innym graczom. Następnie będzie musiał obronić się przed przeciwnikami, którzy zamierzają zrzucić go z (mrocznego) tronu.

Graficzny program gry, a także widok przypominał będzie ten, który widziałeś już w obu częściach DIABLO. Dzieje się tak dlatego, że dwaj twórcy tej gry: Ben Haas i Doron Gartner pracowali wcześniej w Blizzardzie i przy tworzeniu swej nowej gry nawiązują bardzo wyraźnie do DIABLO. Mroczna grafika gry doskonale oddaje klimat ponurych japońskich legend. Świat smoków, potworów i wielkich bohaterów – samurajów, o których krążyły legendy. Jeśli chodzi o efekty specjalne i widowiskowość walk, które stoczy ósemka dzielnych wojowników, to będą one, jak zapowiadają twórcy, co najmniej tak samo dobre, jak te pokazane w DIABLO 2. Haas i Gartner twierdzą, że zdecydowali się wykorzystać w THRONE japońskie mity i japońską kulturę przede wszystkim dlatego, iż jest ona wciąż słabo znana w Europie i USA. Obydwaj są zresztą zafascynowani filmami Akiro Kurosawy i Toshiro Mifune.

Akcja rozgrywać się będzie w najróżniejszych miejscach – we wnętrzach domów i pałaców, w lasach, na otwartej przestrzeni, a także w mrocznych lochach i podziemiach pełnych ożywieńców. Wygląda na to, że – podobnie jak w DIABLO – twój bohater i jego podkomendni przemierzać będą coraz to nowe lokacje, walcząc z najróżniejszymi przeciwnikami – potworami, szkieletami, duchami i demonami. Na końcu gry napotkają zaś głównego, największego wroga, czyli jako Dark Warlorda.

Czyżby zatem szykowała się konkurencja dla takiej superprodukcji jak DIABLO2? No cóż, będziesz miał okazję przekonać się o tym już w listopadzie.

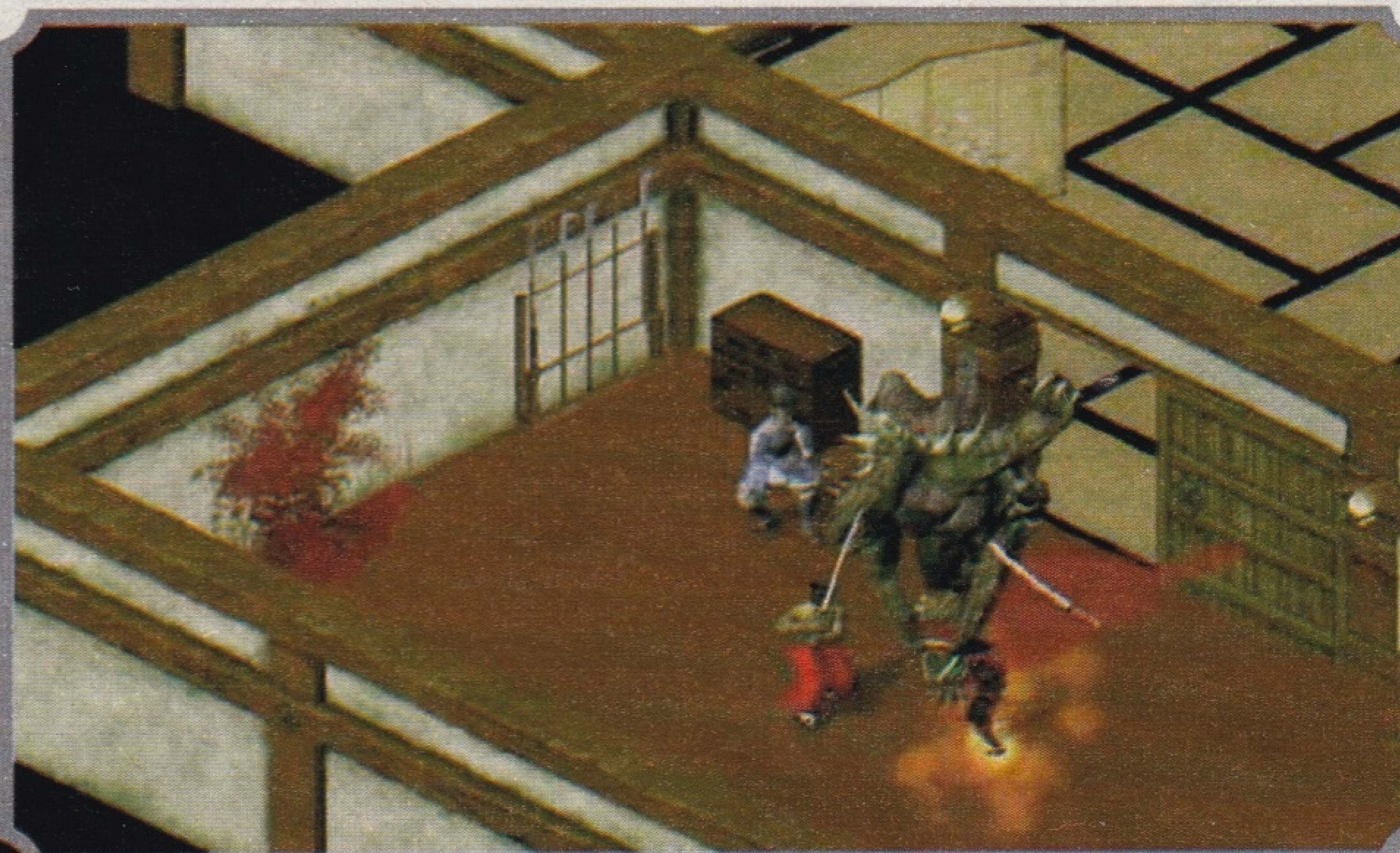


Gra wygląda dość podobnie do DIABLO. Są bohaterowie, są przeciwnicy, ale otoczenie przypomina odległy i mało znany kraj kwitnącej wiśni



Pod tym adresem znajduje się zapowiedź gry. Niestety, na razie nie ma tu nic rewelacyjnego, ot kilka screenów





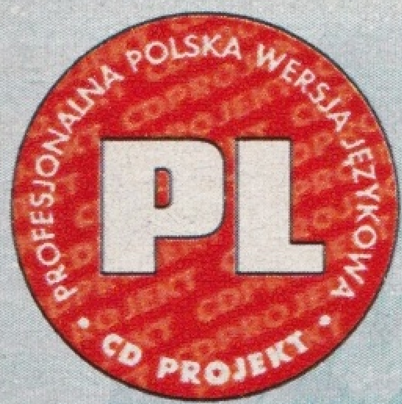
Znowu pojawił się jakiś zły koleżka... Znów trzeba przechodzić przez sto krain, aby strącić go z tronu

PC	PSX	N64	DC	A
THRONE OF DARKNESS				
Akcja Samurajów				
Premiera: listopad 2000 r.				
SIERRA / PLAY-IT			1-35 graczy	

Samuraje kontra Diablo? Katana kontra miecze... Kto zwycięży? Kto okaże się lepszy? Zapowiada się ostra i nadzwyczaj interesująca rywalizacja...

Tekst: Jacek „Jarema” Komuda

NOWA GRA TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW: BALDUR'S GATE, TORMENT I SERII FALLOUT.







ICEWIND DALE

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do zlodowaciałych terenów Icewind Dale.

Icewind Dale to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata który już doskonale znasz z Baldur's Gate. Tym razem Twoja przygoda rozpocznie się wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate. Czeka Cię fascynująca podróż na północ od legendarnego miasta do zlodowaciałego rejonu Icewind Dale. W swej wędrówce odwiedzisz ogromne miasta, świątynie, przerażające więzienia, prastare ruiny z mrocznymi lochami oraz takie znane miejsca jak groty Elfów czy Cytadelę Krasnoludów. Czeka Cię wiele zadań i pojedynków



z potężnymi wrogami, których w krainie Icewind Dale jest więcej niż kiedykolwiek widziałeś. Choć niektóre monstra są nieludzko ogromne i potężne (cyklopy, żuki-giganty), nie przerażaj się! Magia i śmiercionośna broń pozwolą Twojej dzielnej drużynie zwyciężyć nawet takie bestie... lecz jeśli nie uda Ci się, to zamarznięte szczątki Twojej drużyny pozostaną jedynym świadectwem nieudanej wyprawy i nikt już nie powstrzyma zla zalewającego Faerun od północy.
Czy jesteś gotów udać się na wyprawę i powstrzymać zło?

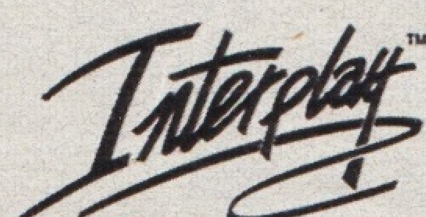
- Walki w czasie rzeczywistym, z możliwością pauzy, oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Możliwość modyfikacji cech bohaterów.
- Fantastyczna podróż przez zapierającą dech w piersiach krainę Icewind Dale.
- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowana fabuła, pełna intrygujących zadań i misji. Nowa poprawiona rozgrywka dla trybu single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół odpowiedzialny za polskie wersje Baldur's Gate i Torment.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży już 6 września.







SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl





Advanced Dungeons&Dragons



Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

DRIVER 2

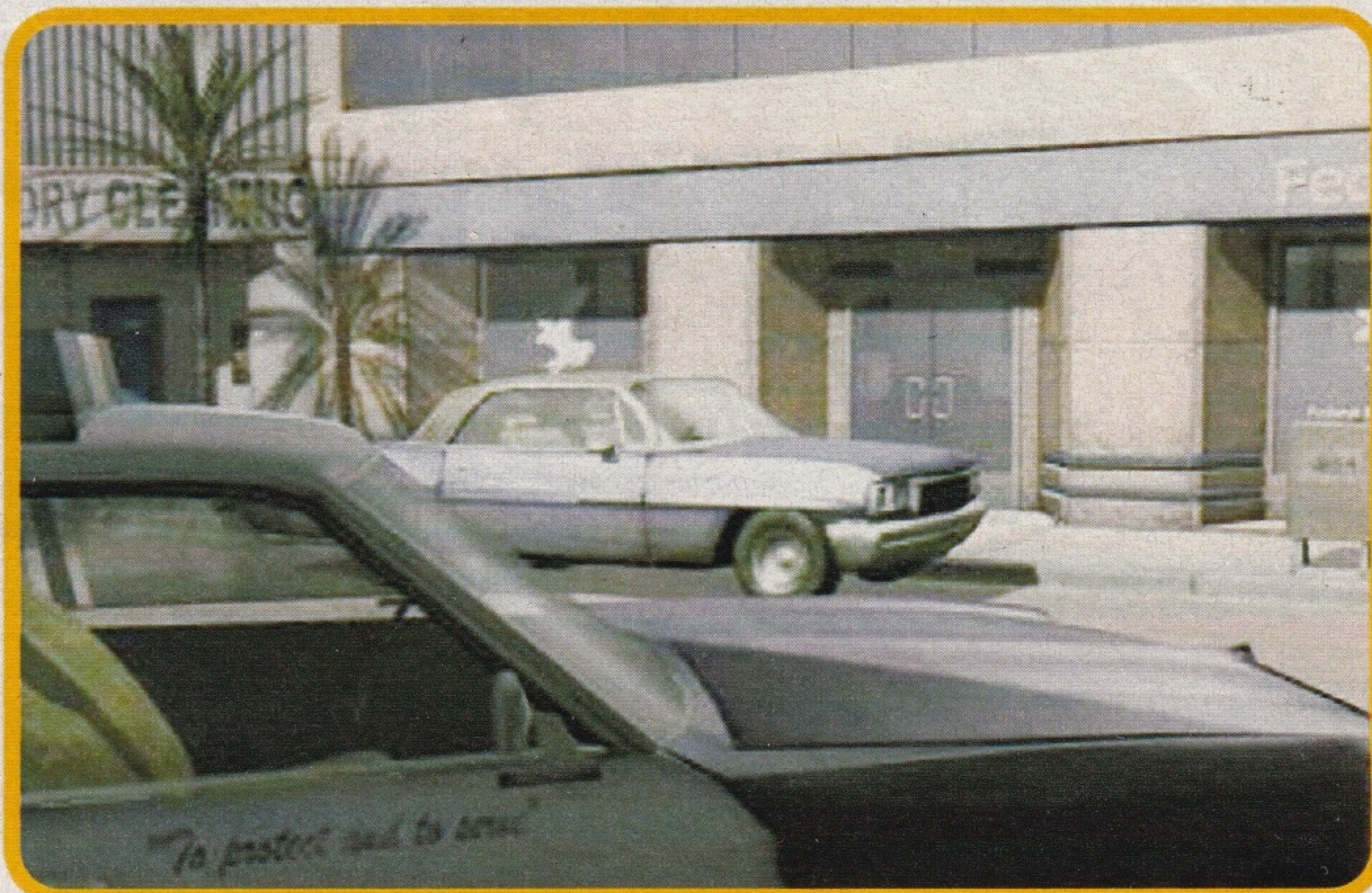
Oto jest! Wasz ulubieniec, hit listy przebojów CLICKA! powraca. Reflections przygotowuje drugą część DRIVERA, samochodowej gry wczech czasów. Na razie w wersji na Playstation



Piękne amerykańskie samochody z lat osiemdziesiątych. Ile palą na setkę? 30 litrów? Czyli przejechanie 100 km kosztuje jakieś 105 złotych

Przeminęły wesołe lata siedemdziesiąte, nastała dekada mroczniejsza i bardziej ponura – lata osiemdziesiąte. Epoka disco ustąpiła miejsca epoce punków i metali. **Dawne gangi, które zwalczałeś w pierwszej części DRIVERA, zastąpione zostały przez mafie obejmujące obie Ameryki. Nowi bandyci są brutalniejsi, bardziej bezwzględni i – co gorsza – lepiej zorganizowani.** W USA z „rodzimymi" szumowinami konkurują Brazylijczycy, o Kolumbijczykach i Kubańczykach nie wspominając. Zbrodnia szerzy się na ulicach miast. Cóż więc ci pozostało, policjancie Tanner? Nic, tylko znowu wsiąść do samochodu, wejść między przestępców jako kierowca od wszystkiego, a następnie zmiażdżyć hydrę zbrodni, poznawszy ją najpierw od środka. Zniszczyć ją w stu walkach ulicznych, podczas których twój samochód jest nie tylko wehikułem, lecz i śmiertelną bronią. A najgorsze, że to wszystko musisz zrobić praktycznie sam. Gliny nie wiedzą o twojej misji, w każdej chwili mogą cię aresztować za przekroczenie prędkości, a jeśli nie, to postrzelić przy próbie ucieczki. Sam wśród wrogów. No, ale ostatecznie jesteś Bohaterem, prawda?

Czy ta sytuacja nie wygląda znajomo? Oczywiście, że tak, bo w takim oto świecie rozgrywa się akcja gry DRIVER 2. Ma ona w założeniu olśnić wszystkich miłośników połączenia „strzelanin" z wyścigami samochodowymi. W porównaniu do pierwszej części, której „zasięg terytorialny" był ograniczony tylko do czterech miast, druga część daje o wiele większe możliwości. Wędrując poprzez dwie Ameryki, zahaczając po drodze o Kubę, musisz jako tajny agent sprawiedliwości pędzić przed siebie, zmieniając lub rozbijając samochody, niszczyć złowrogie hordy przestępców i rozjeżdżać Bogu ducha winnych przechodniów czy gliniarzy. (Po prostu sama rozkosz dla wiecznie sfrustrowanych użytkowników polskich dróg.) Nie jest to jednak jedyna zmiana, jaką wprowadzono, by ubarwić rozgrywkę. **Dodano rzecz z pozoru banalną, lecz jakże przydatną, mianowicie możliwość wysiadania z auta i – co za tym idzie – przesiadania się do innego, wchodzenia do budynków, tudzież ścigania przeciwników pieszo.** Jednak na razie w obsłudze



Oszałamiające pościgi i spotkania z policją, oto rzeczywistość w DRIVER 2. Ciekawe, ile kosztuje mandat na Kubie, a ile w Meksyku?





HAWANA
Oto prawdziwie egzotyczne miasto – z bulwarami, białymi budowlami z palmami rozkładającymi liście do słońca. Tutaj znajdziesz wiele typów starych amerykańskich samochodów z lat 50

LAS VEGAS
To oczywiście przede wszystkim centrum rozrywki i hazardu. W drugiej części DRIVERA będziesz mógł pościgać się na ulicach wokół znanych kasyn gry i użyć szybkich autostrad przecinających miasto. Zobaczysz także sławną tamę i wiele innych atrakcji

CHICAGO
Twórcy gry przyznają, że odtworzenie Chicago z jego ogromnymi blokami i liniami kolei naziemnej było dla nich prawdziwym wyzwaniem





RIO
Rio to doprawdy niesamowite, egzotyczne miasto. Są tutaj wspaniałe ulice, a także wąskie zaułki, po których możesz jeździć z piskiem opon. Wielka przygoda czeka!

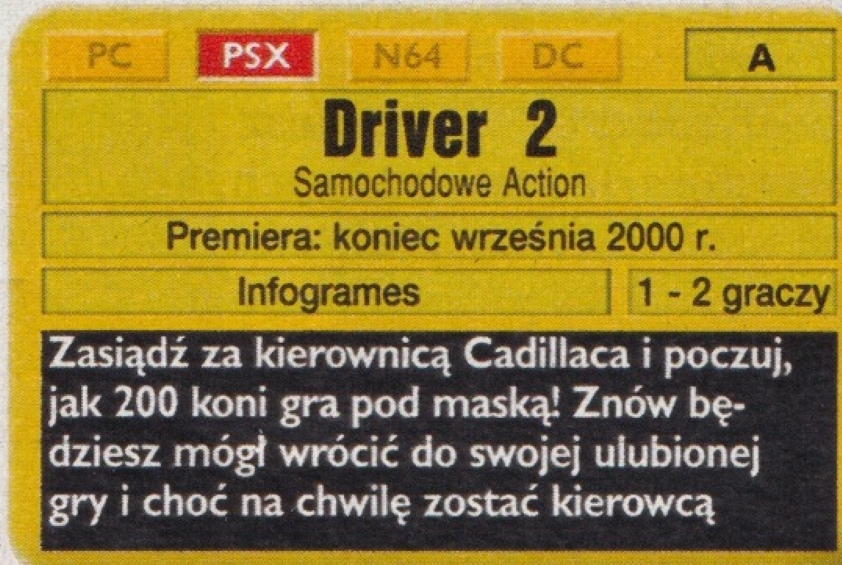
gry podobno występują problemy, gdyż czasami trudno trafić w drzwi samochodu.

Nowe czasy wymagają nowych środków technicznych, w DRIVERZE 2 będziesz miał więc do dyspozycji modele pojazdów nie tylko z lat 70., w których rozgrywała się pierwsza część gry, lecz całą gamę sprzętu, broni i aut z następnej dekady. Samochody te różnią się zasadniczo od niewinnych fiacików czy polonezów używanych u nas w tym okresie, pod względem uzbrojenia przypominają raczej wehikuły z „Mad Maxa" lub zamaskowane wozy pancerne. Zdarza się także, że gracz ma do dyspozycji np. autobus. Ciekawą rzeczą jest to, iż w różnych miejscach są odmienne szosy, wymaga to dostosowywania samochodu do przewidywanych warunków. **Ostatecznie, po polnej drodze na Kubie lepiej poruszać się dżipem niż limuzyną czy sportowym ferrari. No ale, jeśli już się tam zajechało nieodpowiednim pojazdem, należy go w prosty sposób jak najszybciej zmienić na nowy – najczęściej likwidując poprzedniego właściciela.**

Zresztą, nie trzeba koniecznie trzymać się dróg, można pojeździć sobie w terenie lub – jeśli ktoś lubi – staranować jakiś budynek, niszcząc zamieszkującą go żywą siłę wroga i przy okazji samochód. A gdy zabije się już kilku wrogów, można to sobie jeszcze potem dokładnie obejrzeć, gdyż twój bohater cały czas filmuje akcje. (Czyżby materiał dowodowy dla sądu?)

Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, poprawiono je bardzo, w ogóle firma Reflections postawiła na maksymalne urealnienie gry. Podobno jej pracownicy otrzymali służbowe polecenie obejścia i obfotografowania przeróżnych miast na świecie, aby je później jak najdokładniej odwzorować. Zmieniono także wygląd postaci. Moda wszak przemija, a „dzwony" i „afro" nie pasują do klimatu lat 80. Z tych samych powodów inna jest też muzyka. Kolejną rzeczą, której pierwszemu DRIVEROWI brakowało, jest opcja gry dla dwóch graczy. No cóż, przeciwnik komputerowy nigdy nie da ci takiej satysfakcji co dobry kolega, który rozumuje w sposób dość nieobliczalny. **A jeśli nie chcesz powodować w towarzystwie zadrażnień na tle ambicjonalnym, warto ramię w ramię stawić czoła podłym handlarzom narkotyków, morderscom, bandytom, tudzież miejscowej drogówce.** Ostatecznie, jeśli twego towarzysza nie złapią, to może pożyczy ci forsę na mandat.

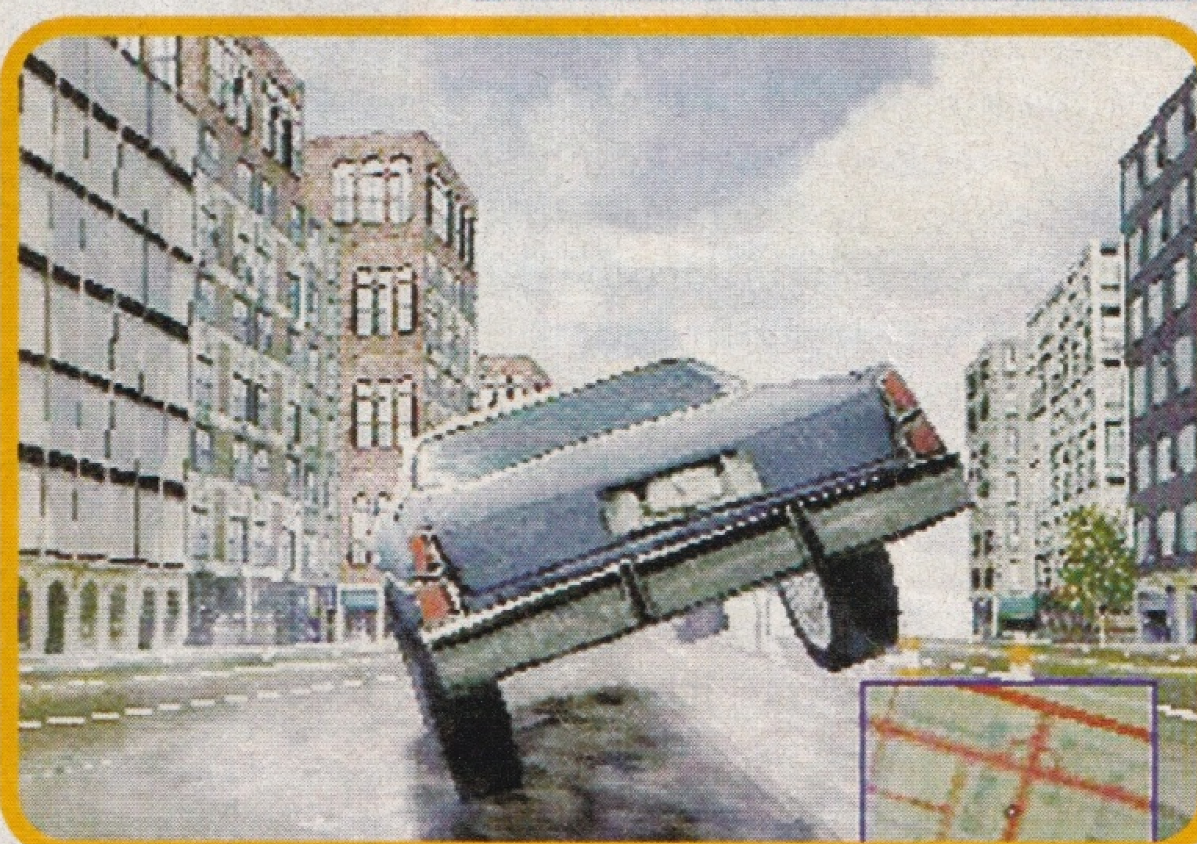
W sumie wygląda na to, że firma Reflections stworzyła naprawdę dobrą grę i warto będzie DRIVERA 2 kupić. Może nie jest to rozrywka najbardziej intelektualna, ale cóż, czasami człowiekowi potrzeba odreagowania stresów, a ta gra na pewno to oferuje. Jeśli nie, zawsze pozostają stare... szachy.





Perfekcyjnie wykonana strona poświęcona opisywanej grze. Na razie jeszcze mało materiałów, ale już wkrótce...


W USA na szczęście nie obowiązuje ograniczenie do 50 km/h w terenie miejskim


Ten pan z pewnością nie jeździł po Warszawie. U nas ulice są na to za wąskie

PERSONALIA

TOBIAS JONES



Partner Tannera. To chyba jedyny gość, któremu możesz zaufać. Prawdziwy mężczyzna z duszą.

RECEPCJONISTKA



Nie ma dowodów na jej bliskie kontakty ze światem przestępczym. Zalecana ostrożność. Zna wielu gości hotelowych i znanych gangsterów.

YARDIE THUG



Niebezpieczny i nieopanowany. Uwielbia przemoc. Nieufny i podejrzliwy. Nakazana duża ostrożność w kontaktach.

NIEZNAJOMY



Tajemniczy mężczyzna widziany w towarzystwie Jericho. Jak do tej pory nie wiadomo, kim jest.

UTAJNIONE!



Dane ściśle tajne. Do wglądu tylko przez oficerów wydziału specjalnego A 320CX.

JERICHO



Psychopata maniakalno-depresyjny. Uwaga! Bardzo niebezpieczny osobnik. Uwielbia broń, nienawidzi ludzi. Strzela bez ostrzeżenia.

Tekst: Dominik de Laurans

The SIMS

ŚWIATOWE ŻYCIE

Historii rodzinnej ciąg dalszy (do tego musiało dojść). Jeśli ekscytujące wydarzenia z oryginalnych SIMÓW to dla ciebie troszkę zbyt mało, już wkrótce pojawi się dodatek do gry, który z pewnością zaspokoi twój apetyt na akcję i żądzę mocnych wrażeń



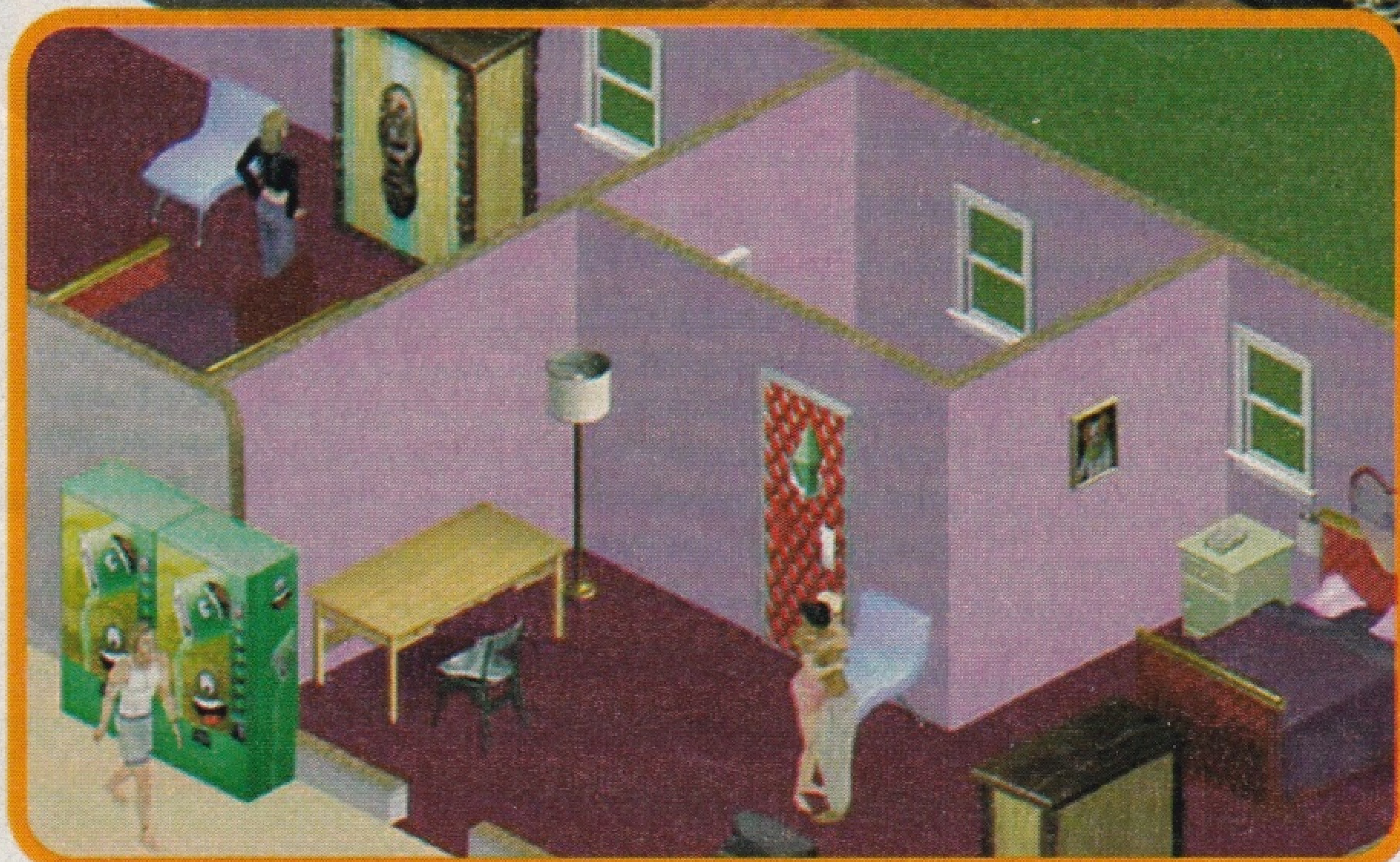
To zwykłe krzesło będziesz mógł przekształcić w ekskluzywny fotel lub gotycki tron. Wszystko w zależności od twojego gustu. Teraz rodzinka Simów będzie mogła zamieszkać w ogromnym zamku w gotyckim stylu

Skoro THE SIMS stali się światowym hitem przez duże H.A, ich twórcy szybko zabrali się do pracy i stworzyli dodatek, który ma jeszcze bardziej wzbogacić tę, jakby nie patrzeć, rozbudowaną już grę. Co oferuje ŚWIATOWE ŻYCIE? **No, jest tego naprawdę sporo. Po pierwsze dostaniesz do swojej dyspozycji wiele plików, które do tej pory były dostępne tylko na internetowej stronie THE SIMS. Znajdą się wśród nich także dodatki, które przygotowali miłośnicy tego programu.** Jak widać twórcy szanują także pracę graczy, co im się bardzo chwali. Razem z efektami niepohamowanej inwencji twórców dostaniesz do swojej dyspozycji ponad 120 różnych rzeczy, które na pewno doskonale uatrakcyjnią mieszkania twoich podopiecznych. Nie obejdzie się nawet bez odrobiny humoru. Jeżeli Sim kupi specjalną zabytkową lampę i wpadnie na pomysł, żeby ją wyczyścić, wejdzie w posiadanie przyjaznego Dżina, który być może spełni jego trzy życzenia (już sobie wyobrażam błagania w stylu: niech u mojego sąsiada uschnie żywopłot...). Nie obędzie się też bez ingerencji UFO, wybuchających krasnali ogrodowych (brrr), czy ataku miłych stworków z przepełnionych koszy na śmieci.

ŚWIATOWE ŻYCIE nie mogłoby obejść się też bez nowych projektów architektonicznych. Teraz będziesz mógł wprowadzić swoją simową rodzinkę do gotyckiej posiadłości, lekko kiczowatego domu w stylu z Las Vegas, czy osiedlić ich w otoczeniu retro (lata 50.). „Zastaw się, a postaw się” – mówi staropolskie przysłowie. W ŚWIATOWYM ŻYCIU będziesz mógł zaprojektować naprawdę bardzo ekskluzywne albo zupełnie ekscentryczne wnętrza!

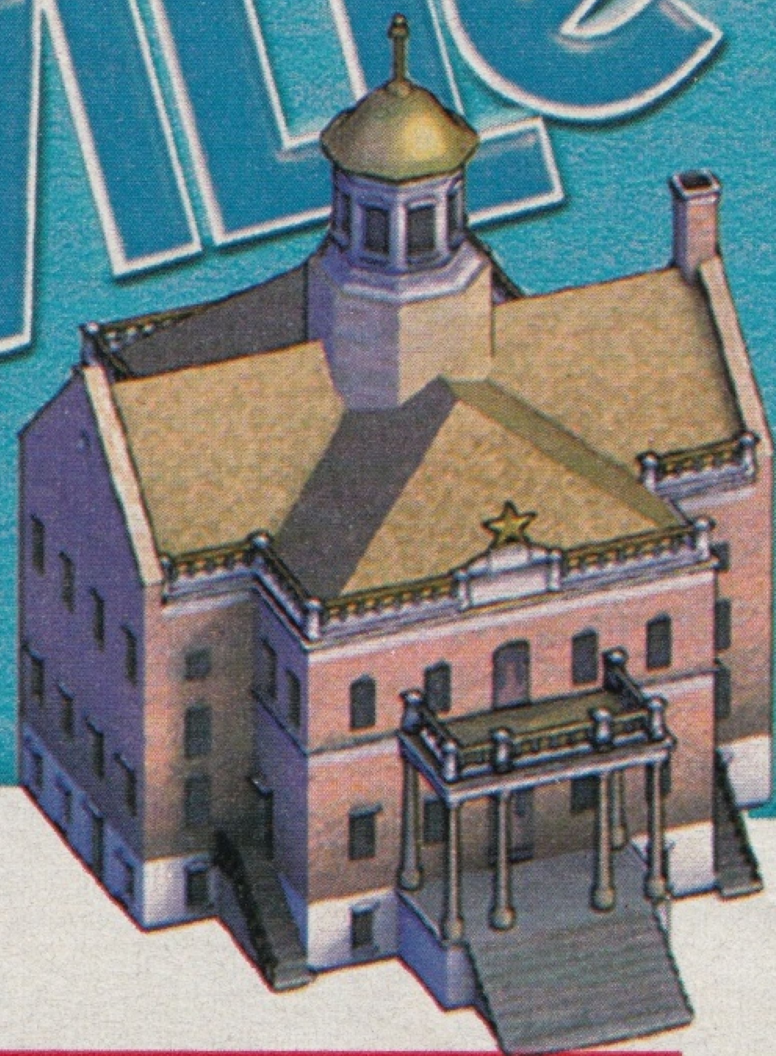
Również dla spragnionych awansu przygotowano niespodziankę! Do dyspozycji dostaniesz pięć nowych karier zawodowych, którym może poświęcić się twój ulubieniec. Tak więc Sim będzie mógł zająć się muzykowaniem, dziennikarstwem, hakerstwem, tropieniem zjawisk paranormalnych (czyżby Moulder Fox Sim?) lub... leserstwem. Droga na sam szczyt w każdej z tych nowych karier prowadzi oczywiście przez kilka różnych zawodów i w ten sposób ich liczba zwiększy się o 50. Marzysz o karierze dziennikarza dla swojego Sima? A oto jak będzie wyglądała jego zawodowa przyszłość. Najpierw powinien zacząć od pracy kontrolera druku. Potem przychodzi czas na... recenzenta gier komputerowych (co za brak szacunku!). A dalej to już prosta droga do sukcesu: np. paparazzi, reporter, spec od pogody, prowadzący talk-show... I tak dalej, i tak dalej. Prawda, że już teraz wygląda to ekscytująco?

Jak więc widać, dodatek powinien zachwycić wszystkich fanów THE SIMS (ach, ta nowa glazura w kuchni), chociaż tych, którzy za grą nie przepadają, na pewno do niej nie przyciągnie. No cóż... nie każdy musi lubić światowe życie.



Co za piękne kolory! Aż zęby bolą! Teraz mieszkania Simów mogą być pomalowane na pastelowo, a nawet landrynkowo

SIMSVILLE



Powinieneś uważać teraz na różnego rodzaju przedmioty. W zabytkowej wazie może ukrywać się Dżin (szkoda, że nie gin), a ogrodowe krasnale czasami stają się agresywne. Do nowych atrakcji trzeba także zaliczyć milusińskich z koszy na śmieci, czy kryształową kulę, która prawdę ci powie (albo i nie). Uff, ale fajnie!

120 nowych przedmiotów, oryginalne tapety, schody, kanapy, kanapki, mikrofalówki, itd. Twoja rodzinka na pewno nie będzie narzekała. Oczywiście wiele zależy od pieniędzy. I od miłości, przyjaźni oraz braterstwa



Sprawujesz totalną kontrolę nad całym miastem. Wiesz nawet, czego potrzebują i o czym myślą mieszkańcy

Skoro czytasz tę zapowiedź, to znaczy, że THE SIMS jeszcze ci się nie znudziło. Podobało ci się manipulowanie rodziną Simów? W SIMS VILLE będziesz mógł kontrolować całe miasto.

Najprościej rzecz ujmując, SIMS VILLE to połączenie THE SIMS i SIMCITY 3000. Tutaj wcielasz się w rolę burmistrza miasta. Zakładasz osadę i z czasem rozbudowujesz ją, i przekształcasz w prawdziwą, dużą miejscowość. Wytyczasz ulice, stawiasz Simom domy, sklepy i restauracje. Później kontrolujesz to miasto i życie jego mieszkańców tak, żeby byli szczęśliwi. Będziesz więc musiał uważać i bardzo się starać. Jeśli warzywniak Simów nie będzie przynosił dochodów, to jego właściciele wkrótce go zamkną. Jeśli rodzina będzie miała daleko do swojej ulubionej restauracji, to najprawdopodobniej opuści twoje miasto i uda się gdzie indziej.

Jak widać, uszczęśliwienie Simów nie jest prostą rzeczą. A ludzie, jak to ludzie. Jedne rodziny będą uczciwe i pracowite, inne będą wolały spędzać czas na piciu piwa w parku. Na szczęście będziesz miał poniekąd wybór rodzin, którymi chcesz zasiedlić miasto. Jeśli kilka familii o takich samych upodobaniach umieścisz koło siebie, to być może założą wspólny interes albo jakiś klub.

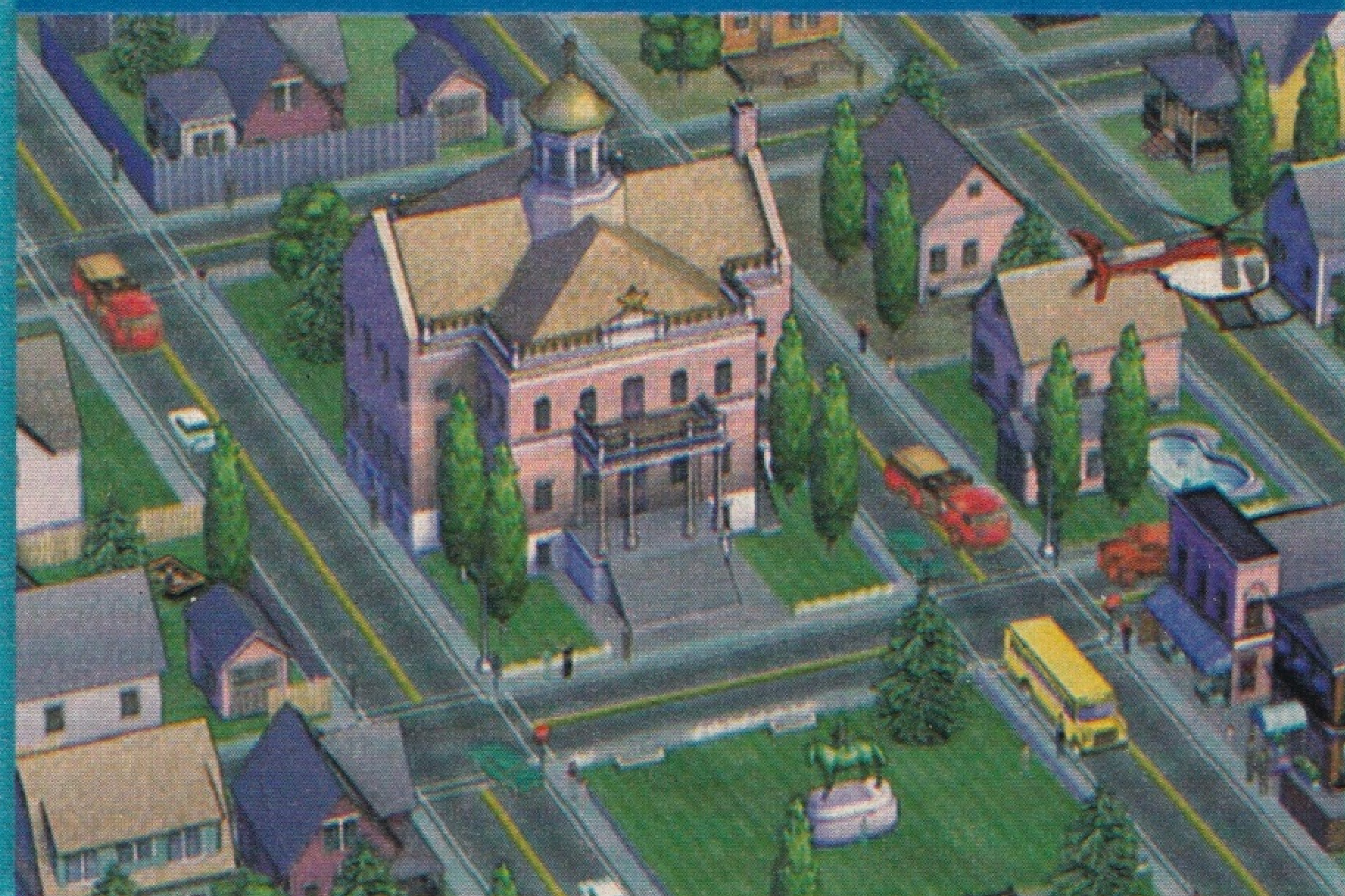
Co prawda, w SIMS VILLE nie będziesz miał takiej kontroli nad życiem rodzinnym i towarzyskim bohaterów, jak w oryginalnej THE SIMS. Ale za to otrzymasz tu narzędzie, jakiego pragnąłby każdy dyktator. Wystarczy, że klikniesz na dowolnego ludzika, a od razu pojawią się łącza do informacji o jego rodzinie, znajomych, miejscu zamieszkania i dochodach. Innymi słowy, pełna kontrola. Przyda ci się ona przy organizowaniu Simom różnych atrakcji, takich jak wyjazd na zakupy, jakiś festyn, spotkanie ze znajomymi czy szukanie pracy.

Niestety, na kontrolowanie społeczeństwa Simów będziesz musiał jeszcze trochę poczekać. Jak na razie wiadomo, że gra pojawi się w przyszłym roku.

PC	PSX	N64	DC	PL
Sims Ville				
Simosymulacja w Wydaniu Miejskim				
Premiera: początek 2001 r.				
EA / IM Group				1 gracz

Oto spełnia się marzenie każdego miłośnika Simów. Teraz, zamiast jednej rodziny, możesz kontrolować całe miasto. Nie ma, jak poczucie władzy!

W miarę upływu czasu miasto Simów rozbudowuje się. Wkrótce pojawią się nowe budowle i nowe możliwości...





Internetowy serwis poświęcony całej rodzinie gier SIMS. Screeny, pliki, zapowiedzi i wiele ciekawych rzeczy



W domu Simów możesz tworzyć przedziwne mieszaniny stylów architektonicznych

PC	PSX	N64	DC	PL
The Sims: Światowe Życie				
Jeszcze Większa Symulacja Życia Rodzinnego				
Premiera: koniec 2000 r.				
Maxis / IM Group				1 gracz

Nadchodzi nowa epoka w życiu Simów. Wreszcie w ubikacji będzie można posłuchać muzyki, a nawet połączyć się z Internetem. Co za radość...

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz, Aleksandra „Krupik" Cwalina

Pool of Radiance 2



Nastały złote czasy dla komputerowych RPG. Po świetnej serii gier firmy Interplay nastąpił powrót firmy SSI, która była kiedyś liderem w dziedzinie komputerowych Advanced Dungeons&Dragons. Czeka więc na ciebie wielka przygoda – POOL OF RADIANCE 2

Po sukcesie BALDURS GATE i PLANESCAPE: TORMENT komputerowe gry RPG zaczynają się sypać jak z rogu obfitości. POOL OF RADIANCE 2... Ta nazwa powinna coś mówić części graczy. **Tak, w owych zamierzchłych czasach na Commodorach i Amigach też były AD&D. Jednym z najlepszych tytułów tamtych lat był właśnie POOL OF RADIANCE. Teraz, po dłuuuugiej przerwie pojawia się kontynuacja przeboju. Jaka to będzie gra? Pod wieloma względami wygląda znajomo. Gra fabularna, czyli drużyna awanturników, setki potworów zamieszkujących podziemia, magiczne przedmioty.** Co będzie nowego? Przede wszystkim to, że – o ile BALDURS GATE i ICEWIND DALE wykorzystują zasady z drugiej edycji AD&D – POOL OF RADIANCE będzie wykorzystywał reguły z NOWEJ, trzeciej edycji tego systemu. Edycji, która ma się pojawić na rynku na jesieni tego roku (swoją drogą, na trzecią edycję AD&D trzeba było czekać 20 lat).

Teraz trochę szczegółów. Zło, jak wiadomo, nigdy się nie poddaje. Takie już jest przeznaczenie Zapomnianych Krain, że siły Ciemności raz po raz próbują zawładnąć tym światem. Teraz jezioro płynnego zła pojawiło się w ruinach starożytnego miasta elfów Myth Drannor. Jego emanacje nie umknęły uwadze Elmistera, czarodzieja i strażnika Krain, który – chcąc to sprawdzić – wysłał do pradawnego lasu Cormantoru drużynę śmiałków. Niestety, wyprawa wpadła w zasadzkę i wszyscy jej członkowie zginęli straszną śmiercią. Teraz pozostajesz tylko ty. Nie masz co prawda wielkiego doświadczenia i nie jesteś legendarnym herosem. Ale, co zrobić? Nie ma nikogo innego, kto by się nadawał do misji o takiej wadze...

Podtytuł POOL OF RADIANCE 2 to: RUINS OF MYTH DRANNOR, stąd też miejscem akcji, jak nietrudno się domyślić, będą właśnie ruiny tej antycznej metropolii. I tu widać kolejną różnicę między BALDURS GATE a nową grą firmy SSI. O ile pierwsza była kampanią rozgrywającą się na znacznym terenie, gdzie drużyna musiała przemierzyć kawał Wybrzeża Mieczy, to POOL OF RADIANCE 2 koncentruje się na jednej, ale za to ogromnej lokacji. Miasto Myth Drannor faktycznie za czasów swojej świetności było rozległe i zamieszkiwały je tysiące istot różnych ras. W grze jego obszar będzie podzielony na osiem sporych stref (dzielnic?). W każdej z nich znajdzie się mnóstwo specjalnych miejsc, jak ruiny domów i elfich pałaców, pozostałości świątyń, no i oczywiście wiele,



Prezentowana grafika stoi na wysokim poziomie. Ta gra naprawdę będzie miała niesamowity klimat...



Ludzie!? Ten stwór to wylazł z tej jamy czy z tamtej? A tam stoi! Do toporów chłopy, do kłonic! Zatłuczemy stwora i będzie spokój... Zara ludziska ukatrupim stwora! Razem chłopy, ino żywo!



Cześć Kostuszku. Znowu przyszedłeś do mnie? Jak miło cię widzieć... A gdzie twoja kosa?

wiele poziomów podziemi, piwnic i katakumb, gdzie grzebano władców leśnego królestwa.

Oczywiście, podróżowanie po dusznych lochach nie byłoby tak zabawne, gdyby nie dziesiątki potworów, które można tam spotkać. A w ruinach Myth Drannor ich nie brakuje. Będziesz więc mógł na swej drodze spotkać orków, golemy, demony, a nawet smoki. Te ostatnie to naprawdę groźni przeciwnicy, o czym chyba nie trzeba przekonywać żadnego miłośnika gier fabularnych. Na szczęście twoja drużyna do ułomków nie będzie należeć. W POOL OF RADIANCE 2 twoi bohaterowie będą mogli dojść nawet do osiemnastego poziomu doświadczenia, a magowie i kapłani dostaną do dyspozycji około setki czarów. Najpotężniejsze, którymi będzie można się posługiwać, to zaklęcia z ósmego kręgu magii. Skoro mowa o twojej drużynie. Będziesz mógł tu stworzyć do czterech własnych bohaterów i dwóch dodatkowych wynająć. Rasy dostępne dla gracza to – przede wszystkim – ludzie, elfy, krasnoludy, niziołki, a także półelfy i półorkowie. Profesje, z których będzie można wybierać, to – Wojownik, Barbarzyńca, Ranger, Paladyn, Czarodziej, Kapłan, Mnich i Łotr. Nie będzie, niestety, Kapłanów-specjalistów, czyli mnichów-wojowników lub innych Rycerzy Zakonnych. Za to większe znaczenie będą posiadać umiejętności (to już z zasad trzeciej edycji AD&D). Tak więc, będziesz miał dużo możliwości manipulowania znalezionymi przedmiotami: można je otwierać, pchać, ciągnąć, łamać. **Jeśli chodzi o ekwipunek, to – jak na RPG przystało – ma być około 140 typów przydatnych przedmiotów, broni, zbroi, różnych magicznych bransolet, pierścienii naszyjników.** Bohaterów Niezależnych nie będzie zbyt wielu. Zamiast setek mało ważnych chłopów, podróżników czy handlarzy, postawiono na kilkanaście dobrze przygotowanych postaci. Tylko ośmiu, no może dwunastu ludzi postanowiło zaryzykować i uczynić ruiny nawiedzonego miasta swoim domem. Na szczęście wśród tej garstki znajduje się handlarz. Jest to niziołek Nottle, który zajmuje się zbieractwem. Tak więc, nie ma co się martwić, zawsze będzie można się powymieniać się z nim na magiczne błyskotki i eliksiry.

POOL OF RADIANCE 2 zapowiada się na kawał porządnego RPG z uwzględnieniem wszystkich podstawowych aspektów tego typu gier. Zastanawiające są tylko te nowe reguły do AD&D. Jak to będzie wyglądać?



POOL OF RADIANCE 2 to naprawdę poważna konkurencja dla cyklu BALDURS GATE i gry PLANESCAPE: TORMENT





Przepiękna strona poświęcona opisywanej grze. Wielka galeria screenów i ilustracji, wiele informacji

PC	PSX	N64	DC	A
POOL OF RADIANCE 2				
Trzecioedycyjne				
Premiera: koniec 2000 r.				
SSI / Play-It			1- 3 graczy	

Wejdź do ruin Myth Drannor i przeżyj. Stwórz drużynę i poprowadź ją do zwycięstwa, a zostaniesz wielkim, legendarnym bohaterem

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Wasze TOP

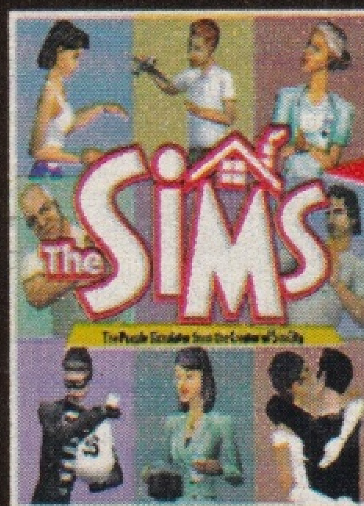




1 The Sims

2 DRIVER

3 QUAKE 3

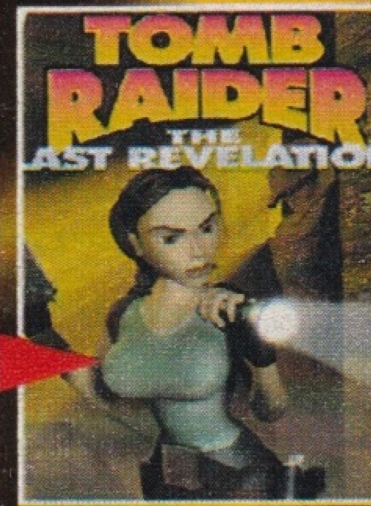


1 The Sims (4)
MAXIS / EA / IMG – PC
Już wkrótce pojawią się nowe dodatki do tej gry – jeden z nich to Światowe Życie



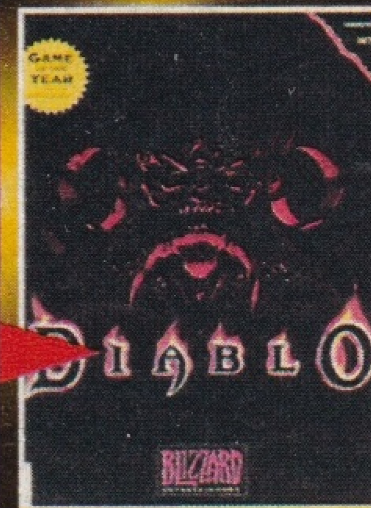
2 Driver (2)
GT INTERACTIVE / LEM – PC, PSX
Poczekajcie jeszcze trochę, a pojawi się Driver 2! To dopiero będzie jazda!

3 Quake 3 (5)
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
Wielka, większa, największa strzelanina w historii komputerowych gier akcji



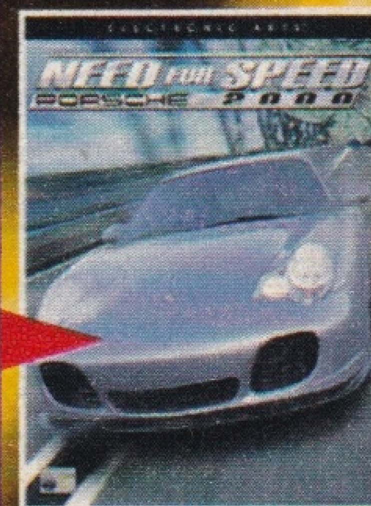
4 Tomb Raider IV (3)
EIDOS / IMG / LEM – PC, PSX
Lara Croft bardzo długo gościła na pierwszym i drugim miejscu, teraz spada...

5 FIFA 2000 (1)
EA SPORTS / IMG – PC, PSX
Wielki spadek z pierwszego miejsca. Ale cóż, koniec wakacji – koniec sezonu sportowego



6 Diablo (15)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Gigantyczny skok. Z 15 na 6 miejsce! Nic dziwnego, skoro pojawiła się druga część!

7 Grand Theft Auto (12)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Wracają szaleńcze gangsterskie gonitwy po ulicach Nowego Jorku



8 Need for Speed: Porsche (7)
ELECTRONIC ARTS / IMG – PC, PSX
NFS ciągle trzyma się w pierwszej dziesiątce. Jak widać, amatorów szybkiej jazdy nie brakuje

9 Grand Theft Auto 2 (15)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Właśnie pojawiła się polska wersja tej gry. Miło posłuchać, jak gangsterzy mówią po naszemu



10 Tekken 3 (8)
NAMCO / SONY – PSX
Tekken 3 walczy coraz słabiej. Chyba niedługo odda walkę walkowerem

System TOP 5

PC
1. **The Sims** – MAXIS/EA/IM GROUP – Symulacja rodziny – 115 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
3. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł
4. **Tomb Raider IV** – EIDOS/IM GROUP – Action – 155 zł
5. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 99 zł

PLAYSTATION
1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
2. **Tomb Raider IV** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
3. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 199 zł
4. **Grand Theft Auto** – TAKE 2/PLAY-IT – Gangsterskie wyścigi – 199 zł
5. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IM GROUP – Wyścigi – 199 zł

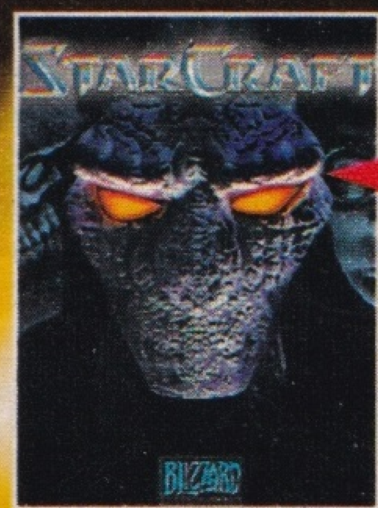
GAME BOY
1. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
2. **Rayman** – UBI SOFT – Platformówka – 149 zł
3. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
4. **Tony Hawks Skateboarding** – ACTIVISION – Jazda na deskorolce – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

Grupa pościgowa

21. **Sim City 3000** – EA / IM GROUP – PC
22. **Worms:Armageddon** – TEAM 17 / CD PROJEKT – PC
23. **Theme Park World** – BULLFROG / IM GROUP – PC
24. **Heroes of M&M 3** – 3DO/IM GROUP – PC
25. **Settlers 3** – BLUE BYTE/ CD PROJEKT – PC

P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



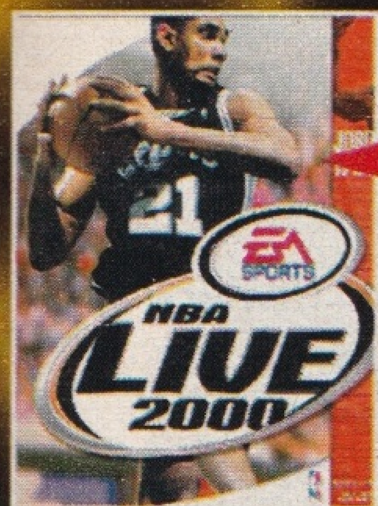
11 Starcraft
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC

16 — *Jeden z najsławniejszych RTS-ów. Kosmiczne boje i wspaniałe efekty specjalne*



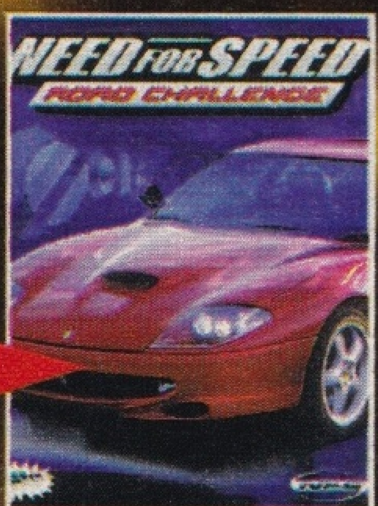
12 Quake 2
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64

17 — *Skoro Quake 3 idzie w górę, jego starszy brat nie mógł pozostać w tyle*



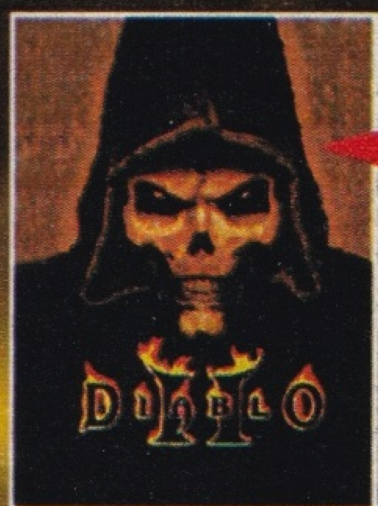
13 NBA Live 2000
EA SPORTS / IMG – PC, PSX

9 — *Symulacja rozgrywek niezwykle popularnej w Stanach Zjednoczonych koszykówki*



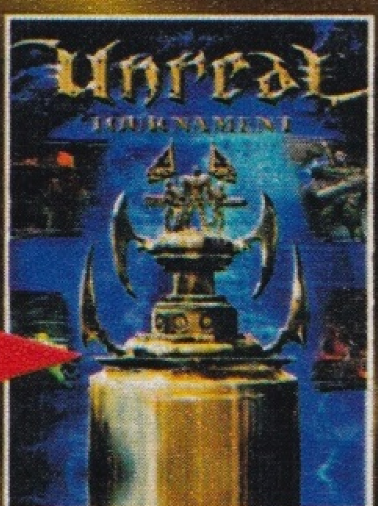
14 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS / IMG – PC, PSX

10 — *NFS 4 zostaje z tyłu, daleko, daleko, daleko od pierwszej dziesiątki*



15 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC

N — *Nareszcie jest! Piekielna Trójca wróciła do Sanktuarium. Kto ją powstrzyma?!*



16 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM – PC

6 — *To prawie jak podchody. Niestety, harcerze mają zbroje i karabiny...*



17 Nox
WESTWOOD / IMG – PC

14 — *Niestety, Nox spada, a Diablo 2 już na początku swej kariery stoi wyżej*



18 Half-Life
SIERRA / PLAY-IT – PC

P — *Największa gra FPP wszech czasów. Gra miesiąca, gra roku, gra tygodnia i jednego dnia...*



19 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT / IMG – PC, PSX

11 — *Mangowe RPG już niedługo zniknie z listy przebojów. Ale cóż – takie jest życie...*



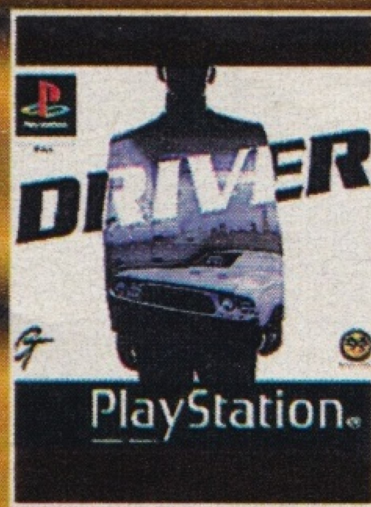
20 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD / IMG – PC

20 — *Ostatnia walka GDI i NOD, ostatnie starcie Salomona i Kane...*

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

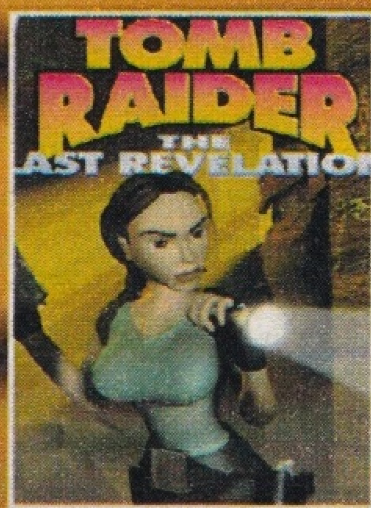


Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



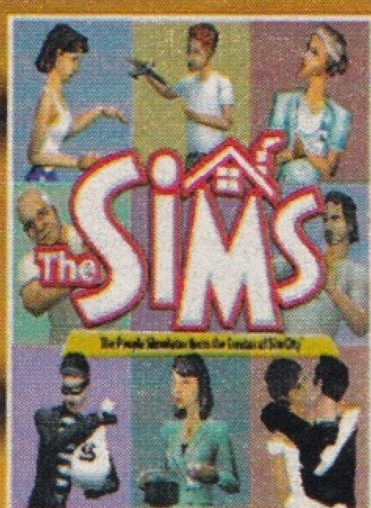
1 Driver
Ciekawe, czy gra Driver 2 też będzie takim wielkim hitem?

2 FIFA 2000
Najlepsza symulacja piłkarskich zmagań. Podbramkowe akcje i gole



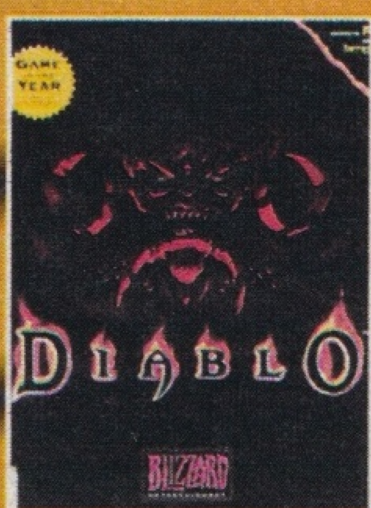
3 Tomb Raider IV
Do Lary Croft wzdychają zarówno młodzi, jak i starzy

4 Quake 3
Wielki turniej, w którym nagrodą są głowy przeciwników...



5 The Sims
Życie każdej przeciętnej rodziny może być bardzo skomplikowane

6 Need for Speed: Porsche
Wielka gonitwa bardzo drogich i szybkich samochodów



7 Diablo
Nowość! Pojawiła się jak diabełek z pudełka!

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 Grand Prix 3
HASBRO / CD PROJEKT – PC

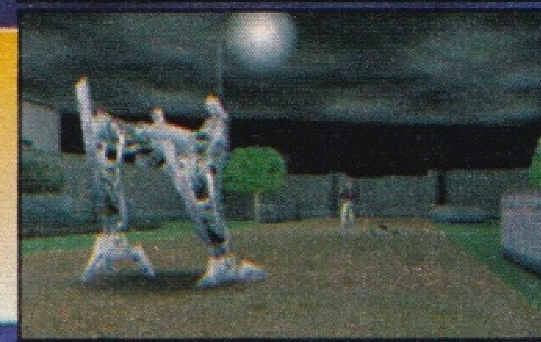
Szaleńczy i wspaniały wyścig samochodowy. Ostre zakręty i duże przyspieszenia





2 Crime Cities
TECHLAND– PC

Tylko u nas pierwsza w Polsce recenzja długo zapowiadanej gry łączącej symulację z mroczną, ponurą rzeczywistością



3 Deus Ex
EIDOS / IM GROUP – PC

Po prostu musisz uratować świat. Nic prostszego... A jak to zrobisz – to już twój biznes...



4 Invictus PL
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

Powtórka z mitologii starożytnych Greków. Tym razem masz szansę zaistnieć w niej osobiście



5 Wasteland Half-Life
NET GAMES – PC

Half-Life w realiach Fallout. Przeżyj to sam (nie będzie ci łatwo)! Możesz wcielić się nawet w Mad Maxa...

CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki wam! Dlatego też czekamy na listy, a w nich na oasze głosy na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

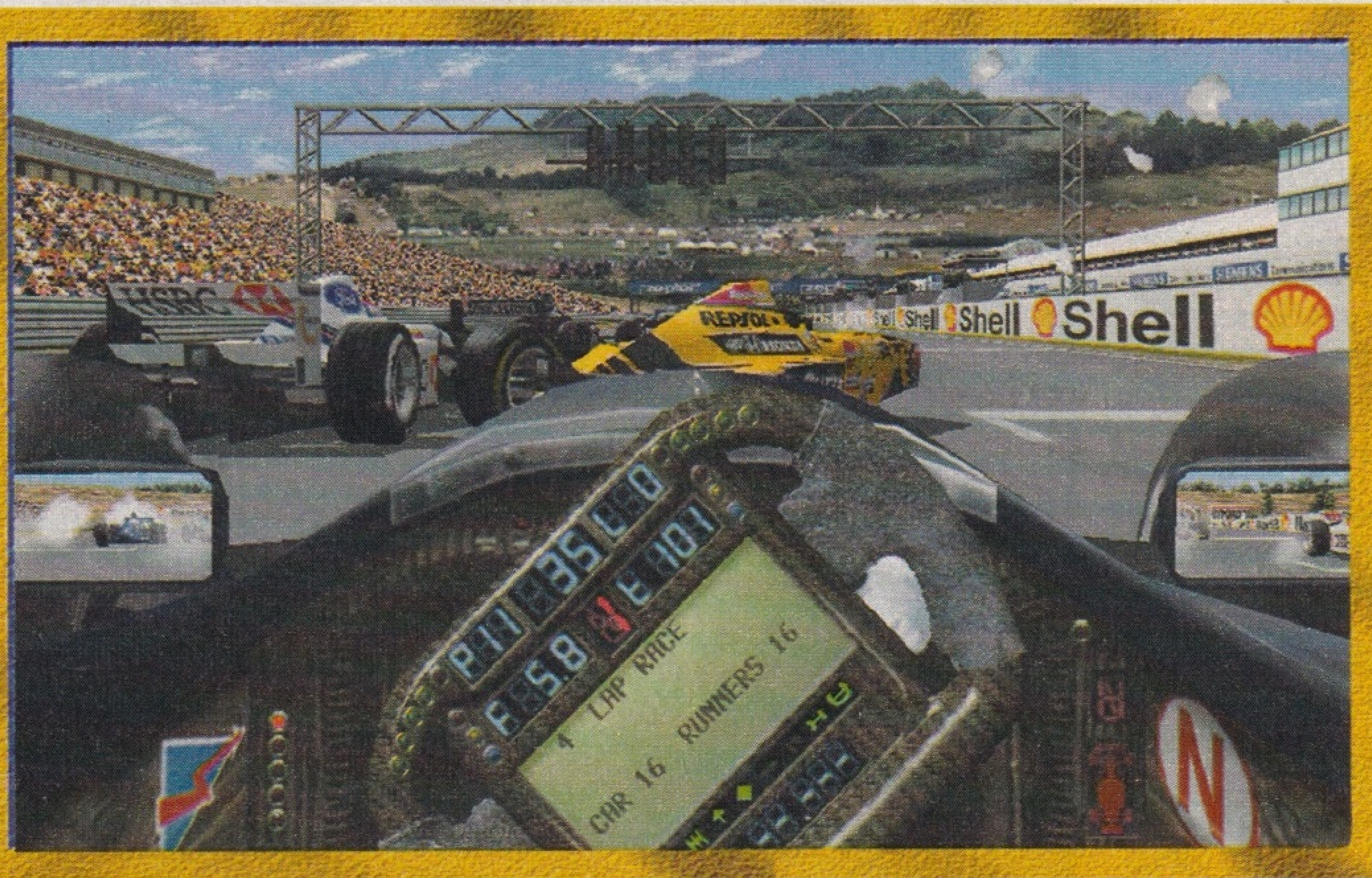
- **26 UEFA EURO 2000** — *EA/ IM GROUP – PC*
- **27 Hokus Pokus Różowa Pantera** — *MGM/ CD PROJEKT – PC*
- **28 Need for Speed 3** — *EA / IM GROUP – PC, PSX*
- **29 Planescape:Torment** — *INTERPLAY/ CD PROJEKT – PC*
- **30 Rayman 2** — *UBI SOFT / LEM – PC, PSX*

GRAND

Czy istnieje symulator wyścigów doskonale oddający realia sterowania samochodem, ostre wiraże, nagłe przyśpieszenia, a także klimat ostrej rywalizacji na ostatnich metrach toru? Wydaje się, że nie, jednak GRAND PRIX 3 zbliża się bardzo do ideału

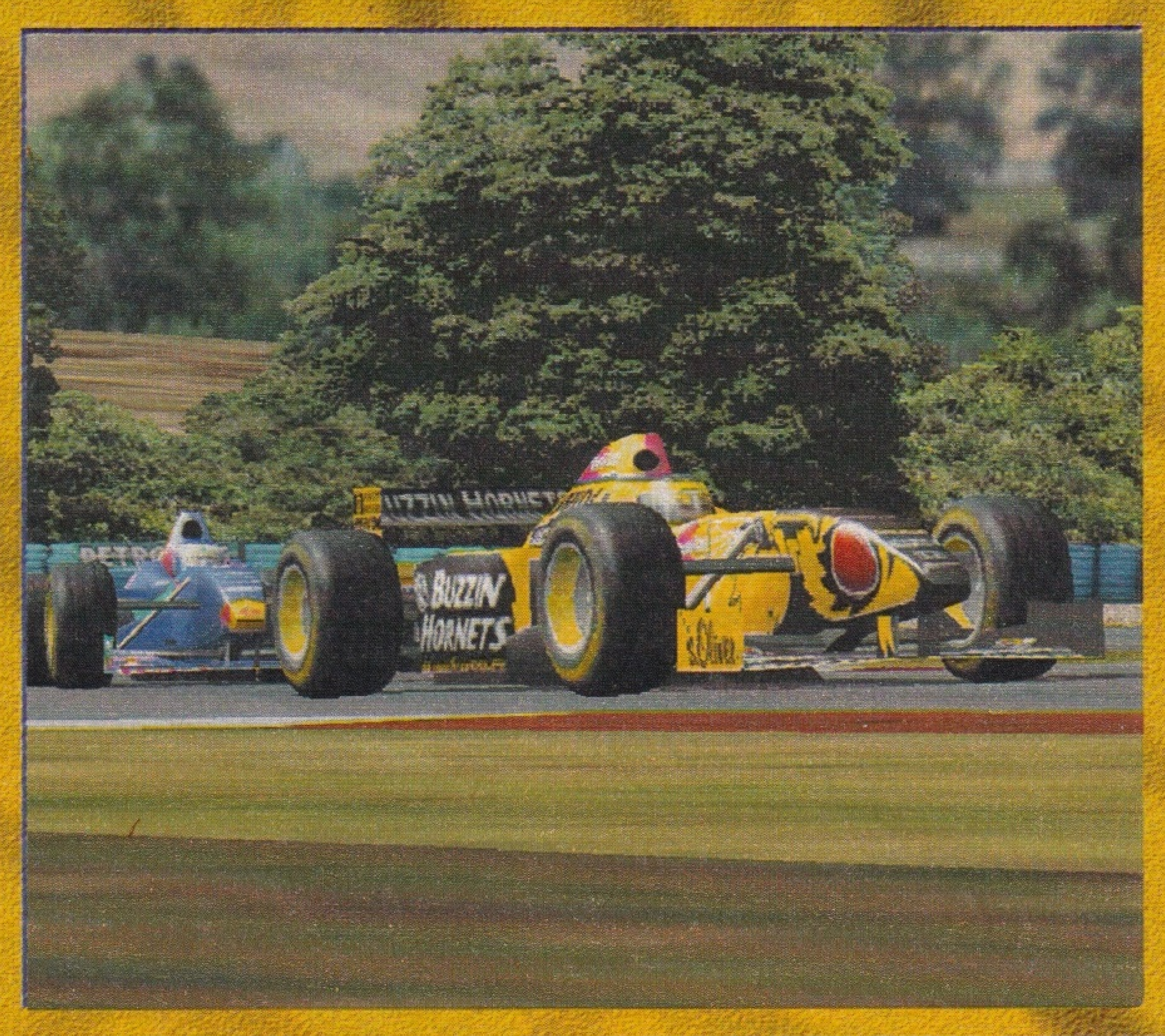
Od czasu do czasu pojawiają się gry, które swoim poziomem drastycznie odstają od kokurencji. Stają się potem wzorem, punktem odniesienia, z którym porównuje się całą resztę. W światku wyścigów samochodowych takim przebojem była od zawsze seria symulatorów Formuły 1, zatytułowana GRAND PRIX, a wydawana przez niezależną kiedyś firmę MICROPROSE. Teraz możesz zagrać w GRAND PRIX 3, trzecie wcielenie gry Geoffa Crammonda, tym razem wydanej przez obecnego właściciela MICROPROSE – HASBRO.

GRAND PRIX 3 oddaje do twojej dyspozycji szesnaście torów (razem z ostatnimi modyfikacjami i przebudowami) i samochody jedenastu teamów F1, startujących w sezonie 1998. Możesz wybrać jedną z czterech opcji. Quick Race to natychmiastowy start w wyścigu, Practice to samotne szlifowanie swoich umiejętności na wybranym torze, a Championship i Non-Championship Race to kolejno cały sezon składający się z szesnastu wyścigów i pojedynczy weekend. Nie zapomniano również o graczach, którzy nie lubią bawić się w pojedynkę. Tryb multiplayer umożliwia wspólną zabawę z przyjaciółmi oczywiście na dwa sposoby. Pierwszy z nich polega na tradycyjnym łączeniu się z innymi poprzez Internet, modem albo szeregowy kabel. Drugi sposób to wspólna gra na jednym komputerze. Gracze zmieniają się wtedy kolejno za kierownicą wyścigowego bolidu.



Samochód zachowuje się niezwykle realistycznie na zakrętach, a także w czasie wyprzedzania. Doświadczeni kierowcy mogą jechać bardzo ostro!

Już pierwsze okrążenia utwierdzają w przekonaniu, że GP3 nie jest przeciętną grą. Widać, że oczekiwania fanów tej serii zostaną spełnione (co w przypadku każdej kontynuacji jest przecież bardzo trudnym zadaniem). Jakość symulacji robi ogromne wrażenie. Najdrobniejsze zmiany w ustawieniach auta są natychmiast wyczuwalne. Zmiana opon z miękkich na twarde, albo pokonanie kilku okrążeń i częściowe zużycie opon oraz zapasu paliwa, wpływa na zachowanie samochodu. Jeśli zmienisz twardość zawieszenia, auto będzie zupełnie inaczej zachowywać się na łukach i nierównościach. Podobnie jest ze spojlerami: zwiększenie lub zmniejszenie ich wychylenia wpłynie na prędkość maksymalną i pracę zawieszenia. **Jednak ilość ustawień, do których masz dostęp, wcale nie jest najważniejsza. Największą rolę odgrywa sposób i jakość odwzorowania tych zmian. W GRAND PRIX 3 po raz pierwszy spotkasz się z tak konsekwentnym podejściem do tego tematu.** W większości symulatorów wyścigów każde z ustawień funkcjonuje niezależnie od pozostałych. GP3 to



Otoczenie torów zadziwia niezwykłą wprost ilością szczegółów. Widać drzewa, bandy, a także budynki i ludzi

PRIX 3

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD Projekt możecie wygrać dziesięć gier Grand Prix 3. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 31 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się twórca cyklu gier Grand Prix?



Ostre przyśpieszenie po wyjściu z wirażu. Aż szkoda opon i nawierzchni toru wyścigowego...

zupełnie inna jakość. Tutaj wszystko stanowi jedną, spójną całość. Zmiana w jednym miejscu wpływa na pracę pozostałych elementów samochodu. Na przykład zmniejszenie wychylenia tylnego spojlera powoduje spadek przyczepności tylnych kół, a w rezultacie nadsterowność na szybkich zakrętach. Dodatkowo: mniejsza siła działająca na tylną oś zwiększy twardość tylnego zawieszenia, a więc auto będzie mniej stabilne na nierównościach. Łatwiej też będzie wpadać w poślizgi przy ostrym operowaniu pedałem gazu. Zrekompensujesz to obniżając twardość i wysokość zawieszenia, a to z kolei wpłynie na... I tak dalej, i tak dalej. Na początku może się to wydać bardzo skomplikowane, ale te wszystkie ustawienia są przecież niezbędne do najbardziej realistycznego oddania zachowania się na drodze samochodu wyścigowego. **Proponujemy jednak bardzo ostrożnie podchodzić do zmian konfiguracji. Ustawienie samochodu dla każdego toru najłatwiej dopracowywać wybierając opcję Practice. Nie będą ci wtedy przeszkadzać inni kierowcy, ani nie utrudni życia limit czasu.** Ogranicz się do zmiany jednego parametru i tylko o kilka procent jego wartości za jednym razem. Pozwoli ci to ocenić, jak wprowadzona zmiana wpłynie na zachowanie auta. Zapisu ustawień, zgodnie z zasadą przezorny zawsze ubezpieczony, dokonuj zawsze przed nowymi zmianami, a nie po ich dokonaniu, kiedy nie będziesz mógł naprawić swoich błędów. Dzięki temu zawsze będziesz mógł się cofnąć, jeśli posuniesz się za daleko w eksperymentach, a jednocześnie możesz wypróbować wszystkie swoje pomysły. **Taka metoda dopracowania konfiguracji samochodu ma jeszcze inne zalety: szybko podniesiesz swoje umiejętności i poznasz dobrze tory, na których później przyjdzie ci się ścigać.**



Komputerowi przeciwnicy wykorzystają twój każdy, nawet najdrobniejszy błąd





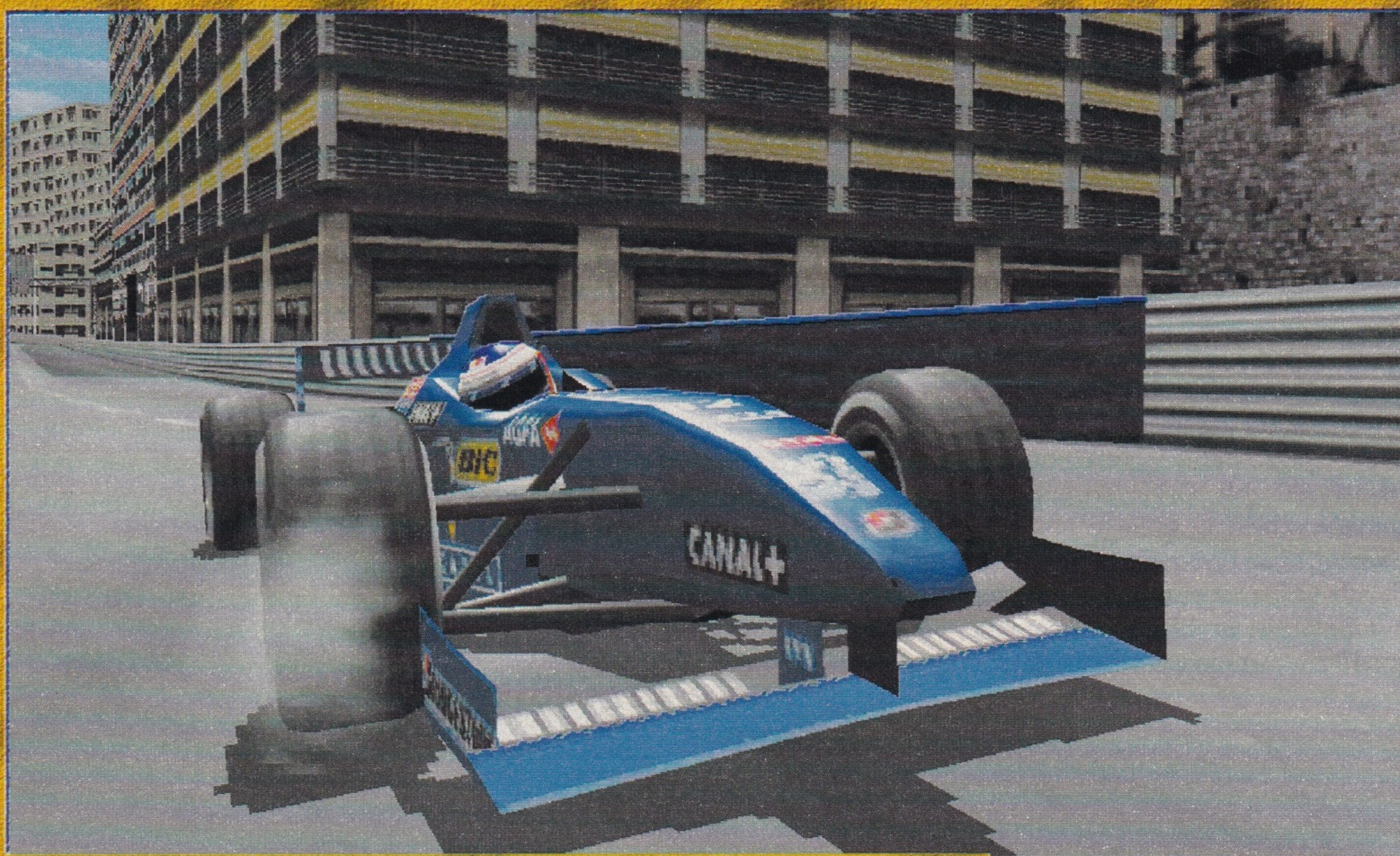
Wyścig zbliża się ku końcowi! Ostatnie metry przed metą, ostatnie chwile napięcia! Kto wygra, kto będzie pierwszy?!

Jednak to jeszcze nie koniec pochwał realizmu. W GP3 świetnie przedstawiono wpływ warunków na przebieg wyścigu. Wiadomo, że jeśli pada deszcz, jest mokro i ślisko. W GP3 wprowadzono jeszcze więcej utrudnień. Deszcz może padać tylko nad fragmentem toru, a reszta potrafi być ledwo wilgotna. Na nawierzchni spotkasz bardzo niebezpieczne kałuże i prawie suche miejsca, gdzie samochód ślizga się jak po lodzie. Z drugiej strony, gdy jest gorąco, łatwiej o awarię silnika. A skoro mowa o kłopotach, to popsuć się może prawie wszystko: elektryka, zawieszenie, skrzynia biegów, nie wspominając o możliwości złapania gumy. Uwzględniono również zjawiska aerodynamiczne. Jeśli podczas wyprzedzania przeciwnika podjedziesz pod sam tył jego samochodu, twoje auto gwałtownie przyspieszy. W terminologii fachowej nazywa się to 'slipstream'.

Ścieżka optymalna, po której najszybciej mkną samochody podczas wyścigu, zawsze zyskuje na przyczepności wraz z kolejnymi okrążeniami. Wokół niej, szczególnie w pobliżu zakrętów, znajduje się sporo pyłu i odłamków oderwanej z opon gumy, przez co jest tam ślisko. Przecież wyścigi to nie zabawa, ale ciężka walka, w której można łatwo ucierpieć.

Krzemowi kierowcy to prawdziwa extraklasa. Jeżdżą bardzo czysto i bardzo ostrożnie, ale wykorzystają nawet najmniejszy twój błąd. W trakcie wyścigu, podczas walki, dadzą ci się bardzo we znaki. i przez cały czas możesz czuć czyjś oddech na karku. Dlatego też polecamy uważną jazdę i pilnowanie tyłów. Może się zdziwisz, ale lusterko wsteczne będzie podczas wyścigu twoim największym przyjacielem. Warto więc często w nie spoglądać i obserwować, czy przeciwnicy nie wpadli na pomysł wyprzedzenia cię na drodze do mety. Gdy sam zabierzesz się za wyprzedzanie, zrób to spokojnie, ale bardzo zdecydowanie. Najlepiej przez kilka okrążeń przyglądaj się stylowi jazdy przeciwnika. Umiejętność uważnej obserwacji jest wyjątkowo ważna. Gdy zauważysz, jakie błędy popełnia twój rywal, zaatakuj go. **Podczas sesji kwalifikacyjnych, czy treningów, komputerowi przeciwnicy zachowują się bardzo profesjonalnie i nie będą wchodzić ci w drogę. Jeśli jednak pragniesz brutalnej walki, nie będziesz miał problemu ze spełnieniem tych marzeń.** Gwarantujemy częste wizyty w boksie i duże straty czasu na naprawy, a nawet dyskwalifikacje po rozbiciu samochodu. Jednak nie tędy droga. Zawsze pamiętaj o zasadzie fair play. Im czyściej będziesz jeździł, tym lepsze czasy osiągniesz i tym większa będzie twoja frajda.

Doskonała sztuczna inteligencja, kierująca komputerowymi przeciwnikami i łatwość doboru pozio-



Samochód jak prawdziwy – przechyla się na zakrętach, ostro przyśpiesza. Można także zmienić jego ustawienia. Nie powinni jednak tego dokonywać mało doświadczeni kierowcy rajdowi...



Widok zza kierownicy zapiera dech w piersiach. Cały czas masz wrażenie, że lada moment rozbijesz się o bandę, lub też po prostu wypadniesz z toru



W trakcie wyścigu mogą zdarzyć się niespodziewane awarie. Możesz złapać gumę, albo też wysiądzie ci chłodnica. Wtedy tracisz cenny czas

mu trudności odpowiedniego dla gracza, to 70% frajdy w GRAND PRIX 3. Nie myśl, że zwyciężanie w tych wyścigach to bułka z masłem. GP 3 to naprawdę trudne wyzwanie. Jednak nie poddawaj się już na samym początku! Po treningach podniesiesz swoje umiejętności i zaczniesz odnosić pierwsze zwycięstwa. Początkujący kierowcy powinni pominąć bardziej zaawansowane opcje i ścigać się z włączonymi wszystkimi ułatwieniami. Dopiero później, powoli podnoś poziom trudności. Jeśli masz większe doświadczenie w tego typu grach, szybko odnajdziesz się na torze i pokażesz przeciwnikom, gdzie raki zimują.

Na równie wysokim poziomie, co reszta gry, stoi grafika. GRAND PRIX 3 opracowano na nowo w oparciu o program znany z GP2. Otoczenie torów po prostu zapiera dech w piersiach. Zadbano o naprawdę bardzo dużą liczbę elemetów. Podczas wyścigów nie raz odniesiesz wrażenie, że uczestniczysz w prawdziwych zmaganiach. Co więcej, jeśli oglądasz często transmisje telewizyjne z wyścigów Formuły 1, to bezbłędnie rozpoznasz każdy tor. Monte Carlo jest malownicze i piękne, a dojazd do zakrętu Eau Rouge na belgijskim torze Spa-Francorchamps wręcz zapiera dech w piersiach. Świetnie oddano również wrażenie prędkości i odległości od zakrętów. Dzięki temu łatwo można ocenić swoje położenie na torze. Modele samochodów wykonano bardzo dokładnie i z zachowaniem wszystkich charakterystycznych elementów. Pokrywające je tekstury umożliwiają natychmiastową identyfikację, z kim ma się do czynienia. Dzięki wykupionym licencjom wokół toru i na samochodach znajdują się reklamy i znaki znane z telewizji. Na plus grze można zaliczyć brak reklam producentów papierosów i alkoholu. I dobrze, że twórcy pomyśleli nawet o tak drobnym szczególe... Na oddzielne słowa pochwały zasługuje przedstawienie akcji podczas różnych warunków pogodowych. Podczas deszczu widoczność jest wręcz paskudna, zwłaszcza, jeśli jedzie się w grupie kilku samochodów. Za to w kałużach na torze odbijają się drzewa i budynki. Śmiesznie tylko wyglądają płaskie bitmapki obsługi w boksach.

O ile poprzednie wersje GRAND PRIX były zawsze poważnym wyzwaniem dla komputerów w swoich czasach, to GP3 nie idzie w ślady swoich przodków. W rozdzielczości 800x600, z większością detali, chodzi w miarę płynnie na Celeronie 400 i Rivie TNT2. Z kolei na Pentium III 700 i TNT2 gra działa bardzo płynnie w rozdzielczości 1280x1024, z włączonymi wszystkimi detalami. **GRAND PRIX 3 ma prawie wszystko, czego można oczekiwać po symulatorze Formuły 1.** Kiedyś, w jednym z wywiadów, Geoff Crammond powiedział, że cały czas tworzy symulator Formuły 1 swoich marzeń. Miejmy nadzieję, że GP3 nie jest ich spełnieniem i dostaniemy jeszcze kilka tak dobrych wyścigów. Na razie jednak powinieneś kupić GP3, bo jest to niewątpliwie kandydat na duży przebój!



Gra ma spore wymagania sprzętowe, na szczęście jednak daje dużo frajdy. Spróbujcie przejechać się z szybkością 200 km/h po takim torze...



Niezwykle ciekawe źródło informacji o GP3. Dużo obrazków, a zwłaszcza tematów do Windows i Linuxa

PC | PSX | N64 | DC | A

Grand Prix 3
Wielki Wyścig

99 zł | Hasbro / CD Projekt | 1-8 graczy

Min: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 450, 64 MB

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 6

+ Doskonała grafika i realizm gry
− Duże wymagania sprzętowe i stopień komplikacji gry

Co tu dużo komentować, po prostu pierwsze miejsce wśród wszystkich symulatorów wyścigów samochodowych Formuły 1

5+

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

FARAON
MISJE DODATKOWE

Właśnie skończyłeś FARAONA i zastanawiasz się nad zakupem KLEOPATRY? Dzięki temu rozszerzeniu możesz sprawdzić, czy spodoba ci się tworzenie własnych misji. Jeśli tak, to jest to dodatkowy powód, by kupić Królową Nilu



Dodatkowe mapy zapewniają wiele godzin zabawy. W połączeniu z edytorem misji jest to wybuchowa mieszanka

Praktycznie każde rozszerzenie zawiera dodatkowe misje. Tak jest i w tym wypadku, a ponadto liczba nowych scenariuszy jest dość znaczna. **W FARAONIE dostępnych jest tylko jedenaście pojedynczych misji, natomiast dzięki dodatkowi otrzymujesz dwadzieścia trzy nowe mapy.** Ukończenie ich wszystkich na pewno zajmie ci sporo czasu, tym bardziej, że są one zróżnicowane pod względem trudności. W niektórych musisz „jedynie" rozbudować miasto do określonego poziomu, w innych z kolei będziesz dodatkowo ścigał się z czasem.

Jednak największą atrakcją tego rozszerzenia jest bez wątpienia edytor misji. Dzięki niemu zawsze będziesz mógł stworzyć zupełnie nowy scenariusz, który zapewni ci kolejne godziny doskonałej zabawy. **Edytor jest bardzo rozbudowany, a zaprojektowanie własnej misji nie należy do najłatwiejszych zadań.** Na szczęście instalowany jest bardzo dobrze przygotowany plik pomocy, w którym krok po kroku opisano kolejne etapy tworzenia scenariusza.

Co będziesz mógł zaplanować w edytorze? Praktycznie wszystko. Najlepiej zacznij od przygotowania mapy królestwa, gdyż przyda się ona później podczas tworzenia listy wydarzeń. Tworząc królestwo, decydujesz, jakiego typu miasta powinny się w nim znaleźć (może ich być co najwyżej dwadzieścia), jak przebiegać będą szlaki (również do dwudziestu) i jaki ma być koszt ich otwarcia. Oczywiście możesz również ustalić poziom cen poszczególnych towarów, a także popyt na nie. Równie czasochłonną pracą jest zaprojektowanie samej mapy. Oczywiście dostępne są wszystkie elementy występujące w grze (rodzaje terenu, zwierzęta), ale wygląd to nie wszystko, co będziesz musiał zaplanować. Równie ważne jest ustalenie punktów przybycia imigrantów oraz najazdów armii wroga, listy dostępnych budowli czy wybór bogów-opiekunów.

Dużym urozmaiceniem scenariusza są przeróżne wydarzenia, np. prośba o pomoc czy najazd wroga. Projektując je, masz bardzo duże możliwości. **Możesz wybrać zdarzenia pojedyncze lub cykliczne, pojawiające się w ustalonych lub losowo określonych latach.** Wydarzenia mogą też zależeć od tego, jak gracz zareagował na poprzednie wypadki, od spadku lub wzrostu statusu miasta i wielu innych czynników. Dostępnych jest aż dwadzieścia różnych typów wydarzeń, dzięki czemu gracz na pewno nie będzie się nudził. Na koniec możesz jeszcze ustalić warunki zwycięstwa i scenariusz jest gotowy do testowania.

Jedyną dużą wadę edytora stanowi brak sprawdzania poprawności przygotowanego scenariusza. Jeśli popełniłeś gdzieś jakiś błąd, to misji nie da się ukończyć lub w ogóle nie będzie można grać. Zmusza to do dokładnego prowadzenia notatek i przemyślenia każdej decyzji, gdyż odnalezienie później błędu to bardzo żmudna praca.



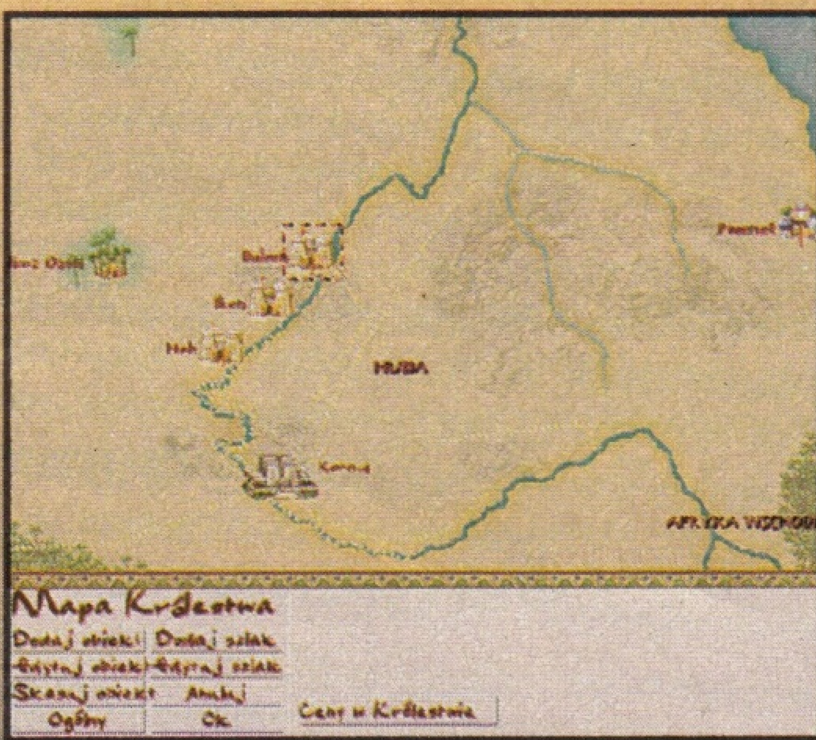
Bez przychylności bogów budowa imperium jest dużo trudniejsza



A gdy wszystko już zawiedzie, pozostają modlitwy do bogów



Żeby ustawić/zmienić punkty leżące na krawędzi mapy, wciśnij ALT-D



Tworzenie własnego scenariusza najlepiej zacznij od mapy królestwa



Bardzo fajna strona. Znajdziesz tam wiele informacji oraz materiałów do ściągnięcia, np. ten dodatek lub tapety

PC	PSX	N64	DC	PL

Faraon – rozszerzenie
Piaskowa Strategia ze Sfinksem

za darmo	Sierra / Play-It!	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 375 MB HD
Zal: Pentium 233, 64 MB RAM, 615 MB HD

Grafika 4- | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

(+) Nowe scenariusze, edytor misji, dokładny opis tworzenia własnych scenariuszy

(–) Brak losowego generatora mapy, brak nowych budowli

Bardzo przydatne rozszerzenie. Nie tylko poprawia błędy i dodaje nowe mapy, ale również umożliwia tworzenie własnych scenariuszy 4+

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

SUPERKONKURS

WIELKI KONKURS
PSTRYKAJ Z CLICKERSEM!



1x Guillemot Ferrari Force Feedback Racing Wheel

2x Konsola PlayStation + gra i pokrowiec na CD

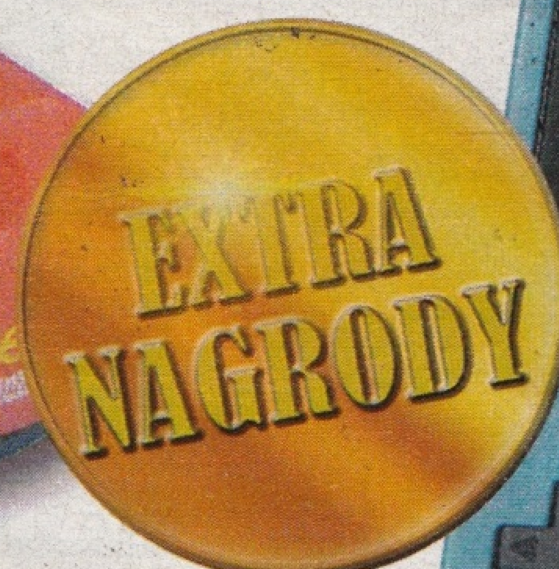


3x GameBoy Color + gra Pokemon

Nagrody ufundowała firma LUKAS TOYS

8x Polaroid i-zone







1x SideWinder Freestyle Pro

Microsoft

1x SideWinder Force Feedback Wheel

Polaroid



5x



25x



30x



5x

Kupon konkursowy nr 2

W losowaniu biorą udział wyłącznie zgłoszenia zawierające komplet kuponów konkursowych (nr 1 z CLICK! 16 oraz nr 2 z CLICK! 17)

Zestawy głośników:

1x Cambridge SoundWorks

1x DeskTop Theatre DDT 2500



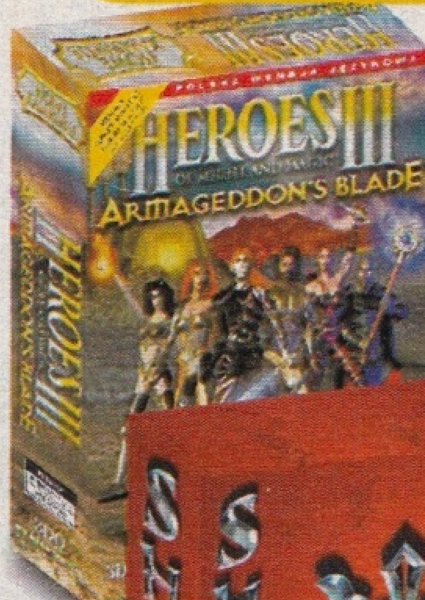
65x Książek wydawnictwa Prószyński i S-ka

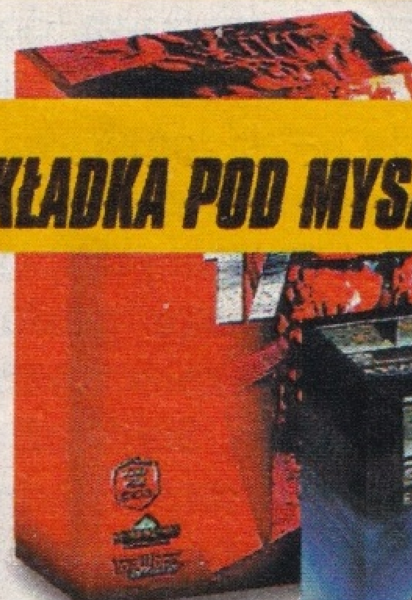
30x PODKŁADKA POD MYSZ

Przypominamy Wam o naszym konkursie z extranagrodami. Możecie wygrać jedną z cennych nagród, np.: konsole PlayStation z grą i pokrowcem na płyty CD, konsole GameBoy Color z grą Pokemon, aparaty Polaroid I-Zone, zestawy głośników Creative Labs, kierownice z systemem ForceFeed Back, supergry, podkładki pod myszkę i wiele, wiele innych.

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, musicie jedynie przysłać do nas swoje **zdjęcie z wakacji przedstawiające Was w koszulce z prasowanką CLICK!** (z poprzedniego numeru CLICKA!) Na Wasze prace czekamy do 31 sierpnia 2000. Nie zapomnijcie o kuponach konkursowych **(obydwu, z poprzedniego i aktualnego numeru)** i wypełnieniu naszej miniankiety!

CLICK! 100x Kubeczków
100x Segregatorów









TopWare INTERACTIVE

5x Heroes of Might and Magic III + dodatek Armageddon's Blade

10x Shogun Total War



20x Earth 2150 + Klocki

10x Gorky 17

Podręczny arsenał



Laser MX
Standardowa broń energetyczna, zasilana ogniwem protonowym, miotająca wiązki laserowe o wysokiej energii.

Laser AX
Zmodyfikowana wersja lasera. Zastosowanie nowego modułu zasilania Pulsar-AX zaowocowało zwiększeniem energii wiązki i częstotliwości odświeżania.

Laser BX
Laser o zmodyfikowanych układach przepływu energii. Znaczny wzrost szybkostrzelności w porównaniu z wersją podstawową.

Ion Laser VX
Laser bojowy zasilany niewielkim ogniwem fuzyjnym, wzbogacony o modulatory przepływu energii pozwalające na uzyskanie większej mocy.



Mezon
Broń strzelająca monokryształami mezonu. W momencie strzału następuje gwałtowna rekrystalizacja jonizacyjna, dzięki której powstaje nietrwały monokryształ. Uderzenie w dowolny obiekt powoduje natychmiastowy rozpad kryształu połączony z silnym efektem jonizującym i naruszeniem struktury obiektu.

Mezon VTR
Mezon wykorzystujący neuronowe systemy naprowadzania na cel. Dodatkowo Mezon VTR wykorzystuje nowe chłodziwo helowe, co pozwala na uzyskanie większych monokryształów, a co za tym idzie, zwiększenie efektu jonizującego.

Mezon SubZero
Wojskowa wersja mezonu pracująca w technologii spolaryzowanego jądra wodoru. Zastosowanie niewielkiej komory izobarycznej w połączeniu z projektorem jonizującym pozwala tworzyć kryształy o zwiększonej gęstości.

Cannon
Działko strzelające bezłuskowymi pociskami rdzeniowymi. Jest efektywne w walce na krótki dystans ze względu na swoją szybkostrzelność i siłę penetracyjną pocisku.

Cannon 2GEN
Cannon o podniesionej wytrzymałości kompozytowej lufy, strzelający pociskami wolframowo-osmowymi powleczonymi teflonem. Wzrost szybkostrzelność i siły pocisku w porównaniu ze standardową wersją Cannona.

Plasma 2000
Broń ta strzela specjalnymi pociskami złożonymi z gazu w postaci plazmy, zamkniętymi w energetycznym kokonie i uzbrojonymi w zapalniki trytonowe.

Plasma 3500
Zwiększenie wytrzymałości kokonu energetycznego pozwoliło na podniesienie ciśnienia zamkniętej w nim plazmy i zwiększyło moc pocisku.



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy TECHLAND możecie wygrać grę CRIME CITIES! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 31 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się bohater filmu „Piąty Element"?

Crime Cities

Nareszcie jest. Po długim oczekiwaniu i licznych zapowiedziach wreszcie pojawiła się ta tajemnicza gra. CRIME CITIES! Polski produkt na światowym poziomie

Gdyby nie nazwiska twórców gry kończące się na -ska i -ski, nie można by się domyślić, że CRIME CITIES powstało w naszym kraju. Zaskakuje przede wszystkim sam pomysł na tę grę. **W CRIME CITIES wcielasz się w rolę tajnego agenta, którego policja wysyła z misją do systemu, którego planety zostały zamienione w kolonie karne. Pokrywają je olbrzymie miasta, składające się z mrocznych budowli i wieżowców.** Na ulicach panuje ruch, tłok i ścisk. Setki pojazdów, latających samochodów, ciężarówek i autobusów mkną w powietrzu pomiędzy budynkami, ich strumienie łączą się w prawdziwe rzeki. Wszystko skąpane w blasku reflektorów, neonów. W miastach przestępców panuje wieczna noc...

Tak mniej więcej przedstawia się świat gry. Świat, po którym będziesz się poruszał i w którym będziesz walczył. Agencja rządowa, do której należysz, przechwyciła ostatnio dużą kontrabandę – ładunek, na który składały się nowoczesne urządzenia, zakazane na więziennych planetach. Technologia ta może posłużyć do zbudowania niebezpiecznych broni masowego rażenia. Stąd też agencja wysłała już do systemu jednego ze swoich ludzi. Podobno był najlepszy.

Kiedy stracono z nim kontakt, wybór padł na ciebie. **Teraz ty zostajesz wysłany do systemu, aby w przebraniu zwykłego przestępcy przeniknąć do największych organizacji i karteli, które nieformalnie rządzą planetami.** Musisz dowiedzieć się, kto stoi za przemytem zakazanych technologii i czy poprzedni agent jeszcze żyje. Aby wykonać to zadanie, musisz na początku przekonać do siebie bossów przestępczego światka. Zdobyć ich zaufanie i sławę wśród kryminalistów. Stąd też będziesz musiał wykonać wiele różnych, często nielegalnych zleceń. Jako wolny strzelec posiadający własny latający samochód ruszasz do Miast Przestępców, aby odkryć ich mroczną tajemnicę. Scenariusz gry jest naprawę ciekawy i nic dziwnego, producenci zwrócili się do specjalisty, czyli pisarza science-fiction, Eugeniusza Dębskiego. Jak widać, była to mądra decyzja.



CRIME CITIES łączy w sobie klimat typowo gangsterski (GTA, DRIVER) z wizją futurystycznej metropolii, olbrzymiego miasta tętniącego ruchem, takiego jak Los Angeles pokazane w filmie BLADE RUNNER czy Nowy Jork z PIĄTEGO ELEMENTU. CRIME CITIES to symulator takiego latającego pojazdu, jaki miał taksówkarz Corben Dallas. Twój samochód jest oczywiście uzbrojony i opancerzony, ale w końcu przyjdzie ci latać w Miastach Przestępców.

Na czym polegają misje? Przede wszystkim, nie tylko na walce. Trzeba przyznać, że w grze występuje dużo różnych zadań i nie polegają one bynajmniej na strzelaniu do coraz to większej liczby wrogów. Na przykład, czasami wcielasz się w rolę dostawcy – musisz przewieźć jakiś niebezpieczny ładunek do punktu docelowego. Innym razem pracujesz jako taksówkarz – ot, ktoś jest gotów zapłacić 1000$ za podwiezienie go pod taki a taki adres. **Są oczywiście większe wyzwania. Na przykład, jako ochroniarz musisz patrolować teren wokół magazynów i odpędzić albo zniszczyć każdego intruza. Na nudę w CC na pewno nie będziesz narzekał.**

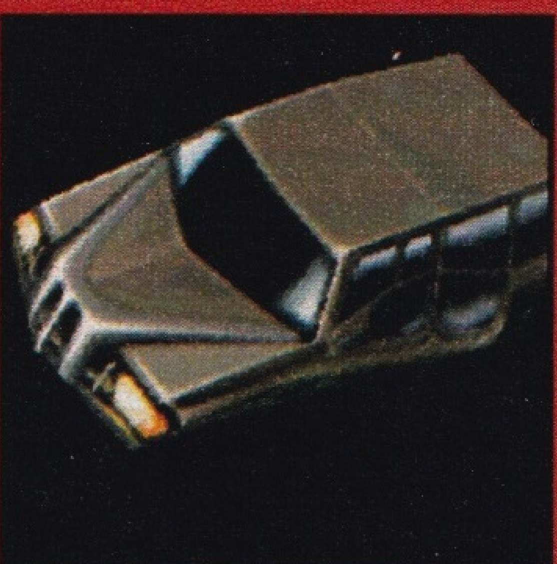
Jak w to się gra? No cóż, sterowanie pojazdem nie jest zbyt trudne. Twój samochód posiada radar, mo-



Matsuoka Ronin
Prędkość max. 85
Przyspieszenie 6,2
Osłony 100
Uzbrojenie standardowe
Hekoshi Laser



Hardplay Spector
Prędkość max. 165
Przyspieszenie 7,4
Osłony 250
Uzbrojenie standardowe
Marsek Cannon



Silveran Roaderos
Prędkość max. 95
Przyspieszenie 7,2
Osłony 400
Uzbrojenie standardowe
Marsek Cannon



Silveran Hellsawer
Prędkość max. 194
Przyspieszenie 18
Osłony 900
Uzbrojenie standardowe
Steiner Plasma2K



Silveran Astertoon
Prędkość max. 78
Przyspieszenie 6
Osłony 100
Uzbrojenie standardowe
Herkon Laser



W trakcie gry otrzymujesz maile z informacjami i zadaniami



Podniebne starcia są trudne, ale bardzo malownicze. Wystarczy kilka bezpośrednich trafień i twój pojazd zamienia się w kulę ognia!



System namierzania wroga sprawuje się bardzo dobrze. Zawsze wiesz, kto jest twoim przeciwnikiem i od której strony nadlatuje

żesz również wyświetlić mapę miasta. Bardzo dobrze się sprawdza system autocelowania. Wystarczy, że chcesz wiedzieć, gdzie znajduje się najbliższa wroga jednostka, a komputer pokładowy przez cały czas będzie informował o jej położeniu. Co natomiast nie gra? No cóż, do CC można mieć kilka zarzutów. Przede wszystkim, brakuje dobrych informacji o sterowaniu grą. Trochę czasu zajmuje sprawdzenie wszystkich przycisków, żeby dowiedzieć się, jak połączyć się z Netem i móc odebrać zlecenia. Również kwestie napraw i modernizacji pojazdu nie zostały dobrze wyjaśnione.

Za wszystkie niebezpieczne zlecenia otrzymujesz wynagrodzenie. Za zdobyte pieniądze możesz naprawiać swój pojazd, instalować nowe uzbrojenie (działka maszynowe, laserowe i inne), tarcze energetyczne, dopalacze. Jest tylko jeden sęk. Gadżety są drogie, a misje, które wykonujesz, kiepsko płatne.

Podsumowując, CC to naprawdę przyzwoita gra. Jej główne zalety to dobry pomysł, piękne projekty i niesamowity nastrój łączący elementy dynamiki kina gangsterskiego, cyberpunka z tajemniczością i nostalgią wspomnianego już BLADE RUNNERA. To, co w grze szwankuje, to przede wszystkim mała interakcja ze światem (nie masz tu możliwości porozmawiania ze swoimi zleceniodawcami i innymi postaciami) czy nieco nienaturalny ruch pojazdów (swoją drogą, kto wie, jak powinien zachowywać się latający samochód). Ale to już szukanie dziury w całym, a nie o to chodzi. CRIME CITIES to oznaka przełomu, nadejścia nowych, dobrych gier, które niekoniecznie muszą być robione w USA czy Francji.

Tekst: Maciej „Szary Płaczcz" Jurewicz



Akcja gry dzieje się w trzech różnych miastach. Takich projektów nie powstydziliby się twórcy BLADE RUNNERA i PIĄTEGO ELEMENTU



Oficjalna strona producenta gry i zarazem prawdziwa kopalnia informacji na temat CC. Dużo screenów i ilustracji

PC | PSX | N64 | DC | PL

CRIME CITES
Nielegalny Symulator

99 zł	Techland	1-16 graczy

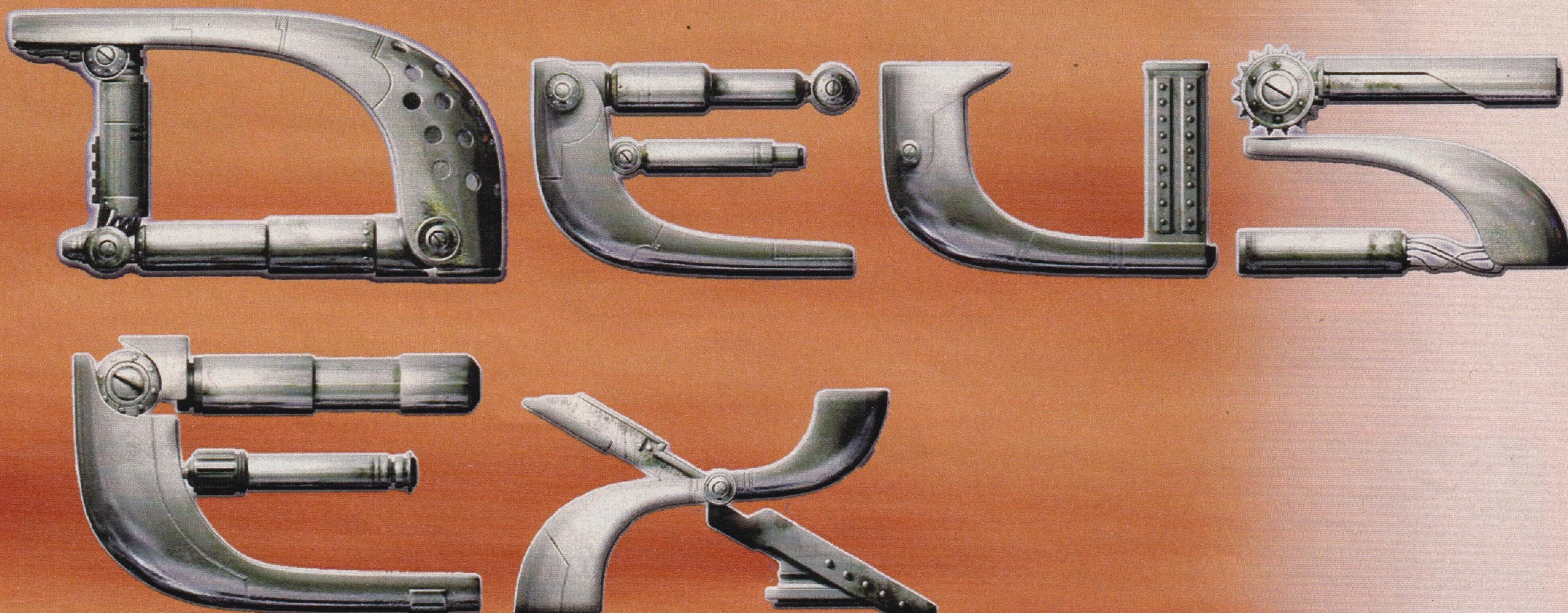
Min: Pentium 200, 64 MB RAM, Akcel. 3D
Zal: Pentium II 300, 96 MB RAM, Akcel. 3D

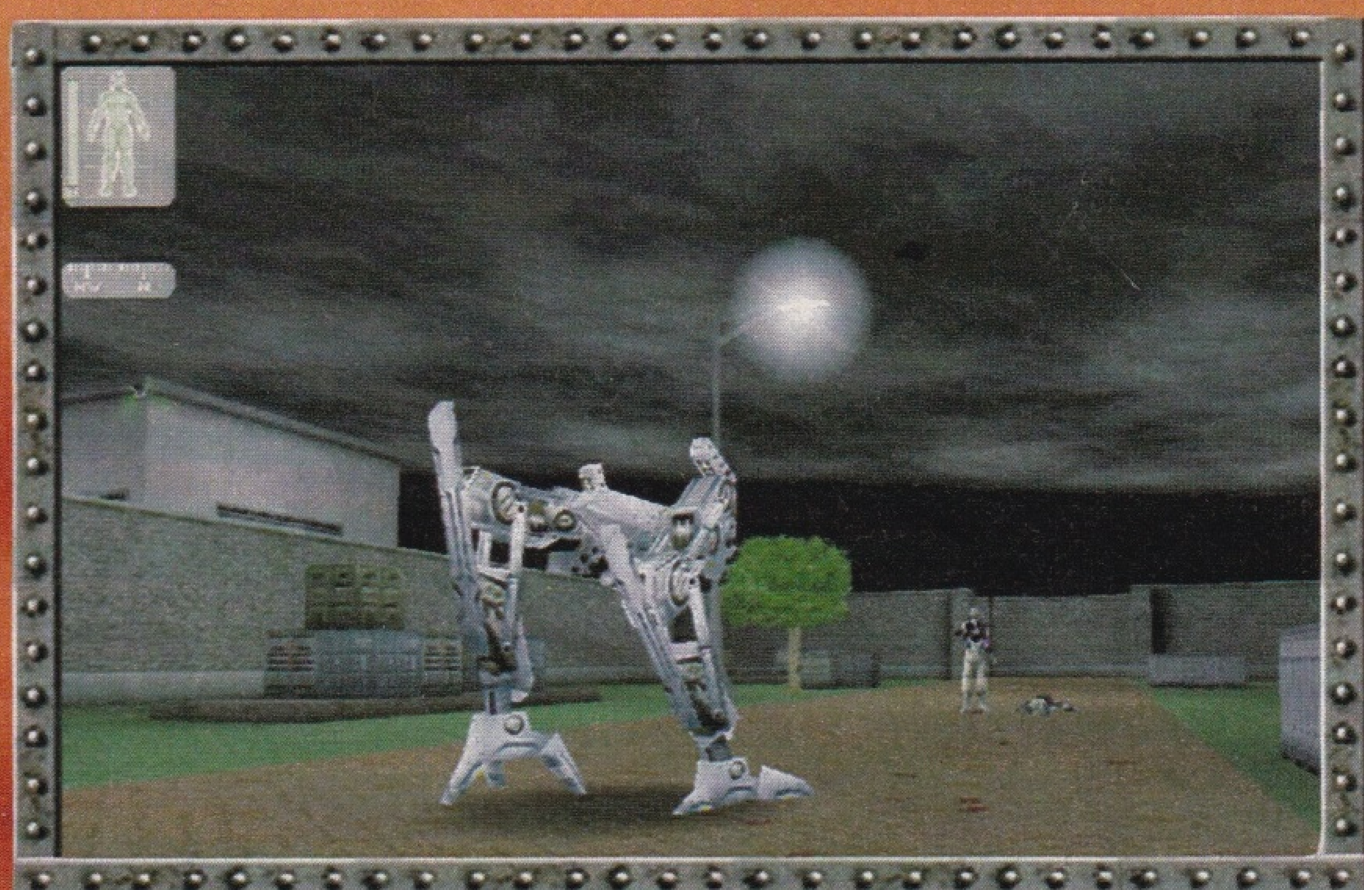
Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

+ Pomysł, projekty miast i pojazdów. Zróżnicowane misje
− Wysoki poziom trudności, nie najlepiej wytłumaczone sterowanie

CC to niebezpieczna wyprawa w głąb rządzonych przez bandytów miast. Jeden człowiek, jedna maszyna wojenna kontra system

5-





Grafika to rewelacja! Cóż z tego, że nawet dobry komputer może rzęzić przy tej grze...



Nocne niebo, wielkie wieżowce, rozkazy od centrali. Klimat jak z opowieści szpiegowskich lub... DEUSA EX-a

Czy istnieje gra, która łączyłaby dynamiczną akcję HALF-LIFE, złodziejskie sztuczki z THIEF oraz umiejętności i zdobywanie doświadczenia z gier RPG? Tak! Istnieje naprawdę i nazywa się po prostu: DEUS EX!

DEUS EX niewątpliwie odniesie sukces, prawdopodobnie zostanie hitem, a być może nawet grą kultową. Rzadko kiedy zdarza się gra tak wypełniona dobrymi pomysłami i tak dobrze przygotowana. Co czyni DEUS EX nieprzeciętnym? Przede wszystkim pomysł na połączenie gier takich jak strzelanina FPP, przekradanie się jak w grze THIEF oraz Role Playing Game, a wszystko osadzone w cyberpunkowym świecie. Jeśli czekałeś na grę, w której są takie akcje jak te z HALF-LIFE czy SOLDIER OF FORTUNE, bez potrzeby strzelania do każdego, ponieważ z niektórymi postaciami możesz porozmawiać, to jest nią właśnie DEUS EX. Jeśli grając w THIEFA, marzyłeś sobie „ech, jak fajnie by było przeżyć takie przygody, tylko w świecie przyszłości", to znajdziesz je właśnie w DEUS EX. Jeśli zaś chciałeś zagrać w porządną grę fabularną, osadzoną w cyberpunkowym świecie takim jak ten z filmu BLADE RUNNER czy JOHNNY MNEMONIC, to jest nią właśnie DEUS EX! W tej grze wcielasz się w postać J.C. Dentona, agenta UNATCO, międzynarodowej organizacji do walki z przestępczością zorganizowaną i terroryzmem. Jest rok 2050. Światem wstrząsają kataklizmy. Największe żniwo zbiera plaga zwana Szarą Śmiercią. Jedynym ratunkiem przed nieznaną chorobą jest Ambrozja – tajemniczy i szalenie drogi lek. Wielki ładunek tego specyfiku został wykradziony przez największą organizację terrorystyczną – NSF (Narodowe Siły Secesjonistyczne). Starcie z tą grupą i próba odzyskania skradzionego łupu to początek twoich przygód. Intryga jest naprawdę złożona. Uczestniczą w niej rządy, terroryści i tajne organizacje.

Sposób prezentacji świata to po prostu widok z oczu bohatera. Natomiast interakcja z otoczeniem to już zupełnie inna sprawa. Możesz manipulować wieloma przedmiotami, otwierać drzwi, szafki, obchodzić systemy zabezpieczeń, posługiwać się wytrychami i podnosić ciała martwych czy ogłuszonych strażników. Zamknięte drzwi możesz: rozwalić łomem (kiedy skierujesz na nie swój wzrok, pojawia się opis z podaną ich wytrzymałością). Możesz również posłużyć się wytrychami (podawana jest trudność otwarcia danego zamka). W przypadku zamków elektronicznych

musisz albo znać kod, albo posiadać dekoder.

DEUS EX to cyberpunk, więc musiało się w nim znaleźć sporo futurystycznej broni i gadżetów. Jednym z ciekawszych pomysłów jest możliwość włamania się do obcej sieci bezpieczeństwa. Kiedy już jesteś podłączony do systemu, możesz otwierać i zamykać drzwi lub grodzie, uruchamiać i wyłączać alarmy, sterować kamerami.

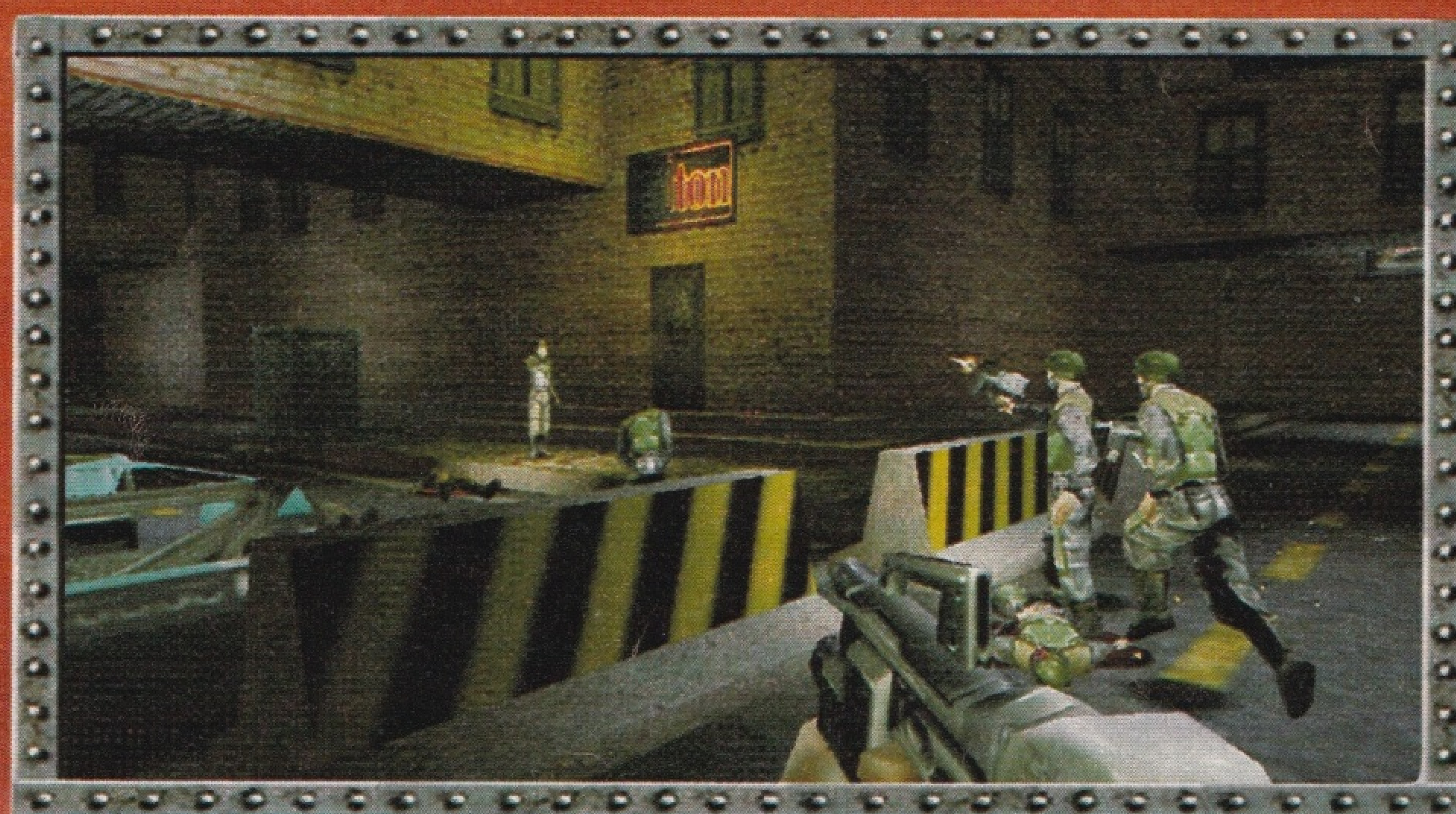
Lista ekwipunku i wszystkich przedmiotów dostępnych dla gracza jest naprawdę spora. Jeśli weźmiesz jakiś przedmiot do ręki, pojawia się on na ekranie – po prostu widać, że go masz. Tak więc, agent Denton może posługiwać się pistoletem, kuszą, karabinkiem szturmowym i snajperskim, granatami, ładunkami wybuchowymi czy nawet EMP (uderzenie elektromagnetyczne). Istnieją noktowizory, lornetki, celowniki (optyczne i laserowe). Jeśli chodzi o zdrowie i zadawane obrażenia, to ciała przeciwników i twojego bohatera zostały podzielone na lokacje: głowa, korpus, ręce i nogi. Każda z części ciała ma odrębnie liczoną ilość punktów życia. Otrzymane obrażenia są odnotowane, a części ciała, w które zostałeś zraniony, zmieniają kolor tak, że zawsze wiesz, w jakiej jesteś kondycji. Grafika w DEUS EX też jest niczego sobie. Jedyne, do czego można się przyczepić, to animacje. Również muzyka i dźwięk są niezłe, jak z filmu sensacyjnego. Te wszystkie elementy sprawiają, że DEUS EX to naprawdę świetna gra. Coś takiego na pewno nie przejdzie bez echa.



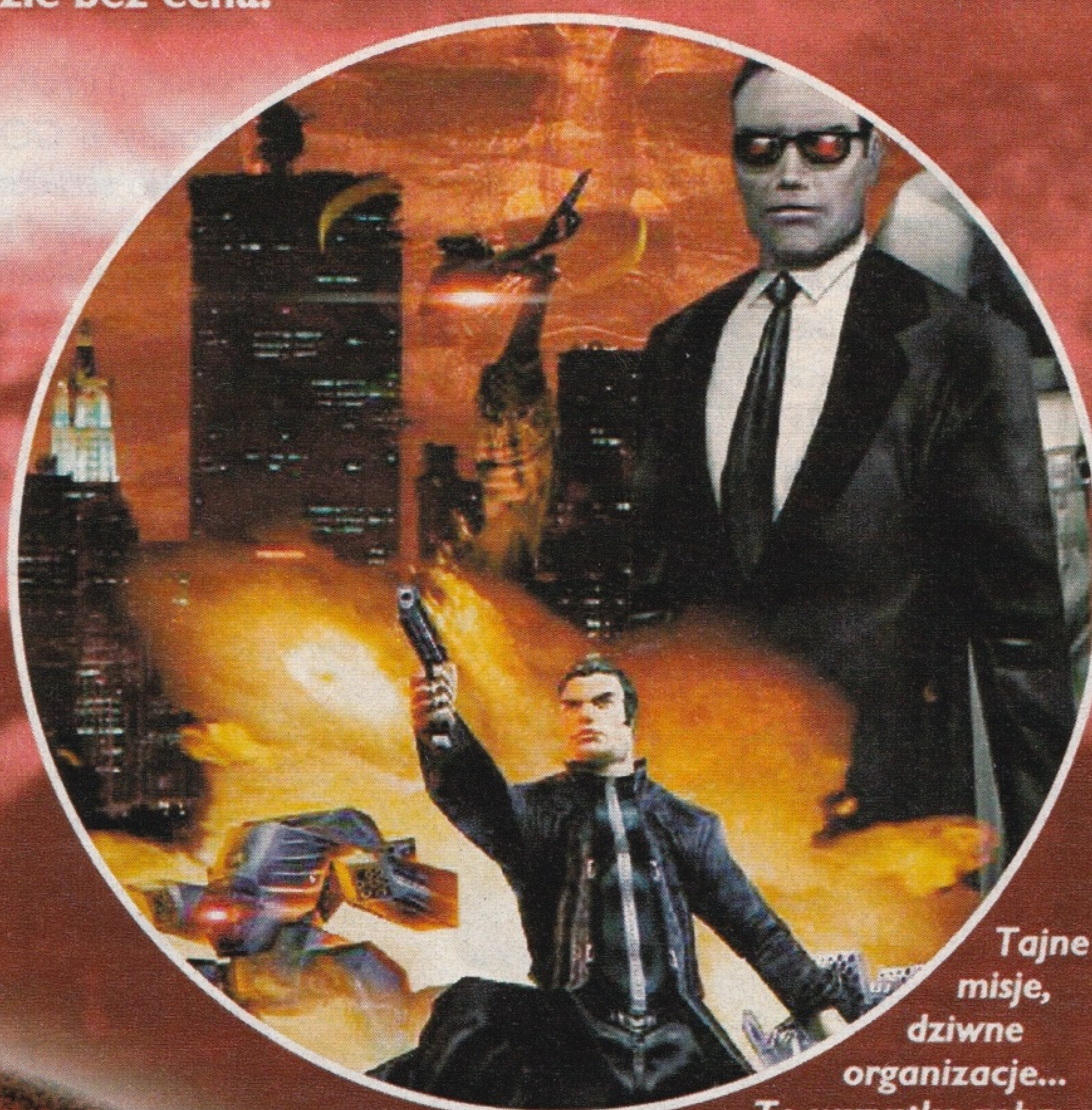
Twoja misja jest prosta: ocalić świat. A w jaki sposób to zrobisz – to już twoja sprawa. Najważniejsze, abyś po prostu przeżył



Statule Wolności czegoś z pewnością brakuje. Ci przeklęci terroryści nie uszanują nawet największej świętości każdego Amerykanina...



Niektóre misje to jak reportaże z działań służb specjalnych i prewencyjnych. Dynamiczna akcja, świetne efekty specjalne i grafika



Tajne misje, dziwne organizacje... To wszystko zobaczysz w świecie tej niezwykłej gry...



PC | PSX | N64 | DC | A

Deus Ex

Akcja Jakiej Jeszcze Nie Było

tel. | Eidos / IMG | 1-4 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB
Zal: Pentium III 300, 128 MB, akcelerator 3D

Grafika 6- | Dźwięk 5- | Frajda 6

+ Doskonały klimat gry, misje i projekty instalacji przyszłości

– Bardzo duże wymagania sprzętowe gry

Jeśli chcesz zostać tajnym agentem w cyberpunkowym świecie przyszłości, to właśnie nadarza się ku temu okazja... **6-**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

WASTELAND
HALF-LIFE

Cóż to takiego? Kolejny MOD do HALF-LIFE? Tak, ale nie taki znowu zwyczajny. Twórcy WASTELAND postanowili połączyć dwie swoje ulubione gry: HALF-LIFE i FALLOUT

Jakiś czas temu wśród fanów FALLOUTA pojawiła się plotka o powstaniu trzeciej części cyklu, grze FPP. Wybuchła oczywiście straszna kłótnia na temat tego, jak powinien wyglądać FALLOUT 3. Miłośnicy postnuklearnego RPG stwierdzili dość jednoznacznie, że nie życzą sobie zwykłej strzelaniny, jak QUAKE. Co z tego wynikło? Ano, nic. FALLOUTA 3 jak nie było, tak nie ma. Natomiast zupełnie niezależnie grupa fanów FALLOUTA i prawdziwych strzelanin doszła do wniosku, że dokonają takiego połączenia na własną rękę.

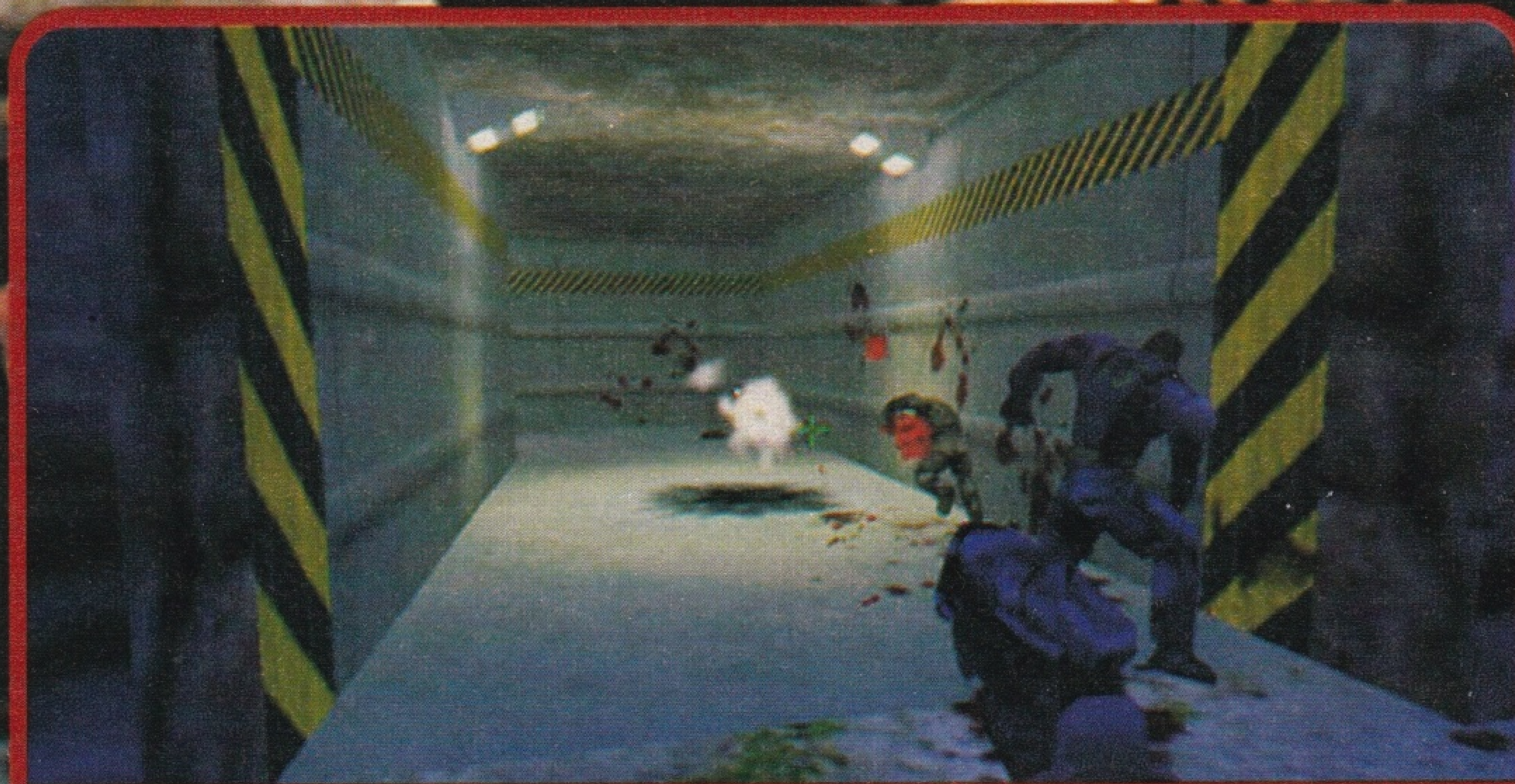
Czym jest WASTELAND? Przede wszystkim grą sieciową. Jej twórcy postawili na odtworzenie klimatu z FALLOUTA, i zawarcie go w grze FPP. Stąd też wygląd postaci w WASTELAND jest dokładnie taki jak bohaterów FALLOUTA. Są więc faceci w skórzanych kurtkach bez jednego rękawa, są łupieżcy, gangsterzy i mieszkańcy krypt w swoich błękitnych piżamkach. Co ciekawe, WASTELAND nie tylko kopiuje wzorce z FALLOUTA, ale wykorzystuje też inne nuklearne klimaty. Chociażby z filmu „MAD MAX" (swoją drogą, w WASTELAND można zagrać właśnie Szalonym Maxem).

Broń to przede wszystkim arsenał (przynajmniej jego część) znany z postnuklearnego RPG. Gracze mogą się posługiwać włóczniami, pałkami i bronią palną. Dostępne pukawki to m.in. Desert Eagle, śrutówka i obrzyn z dwururki, FN-FAL, miotacz płomieni, koktajle Mołotowa.

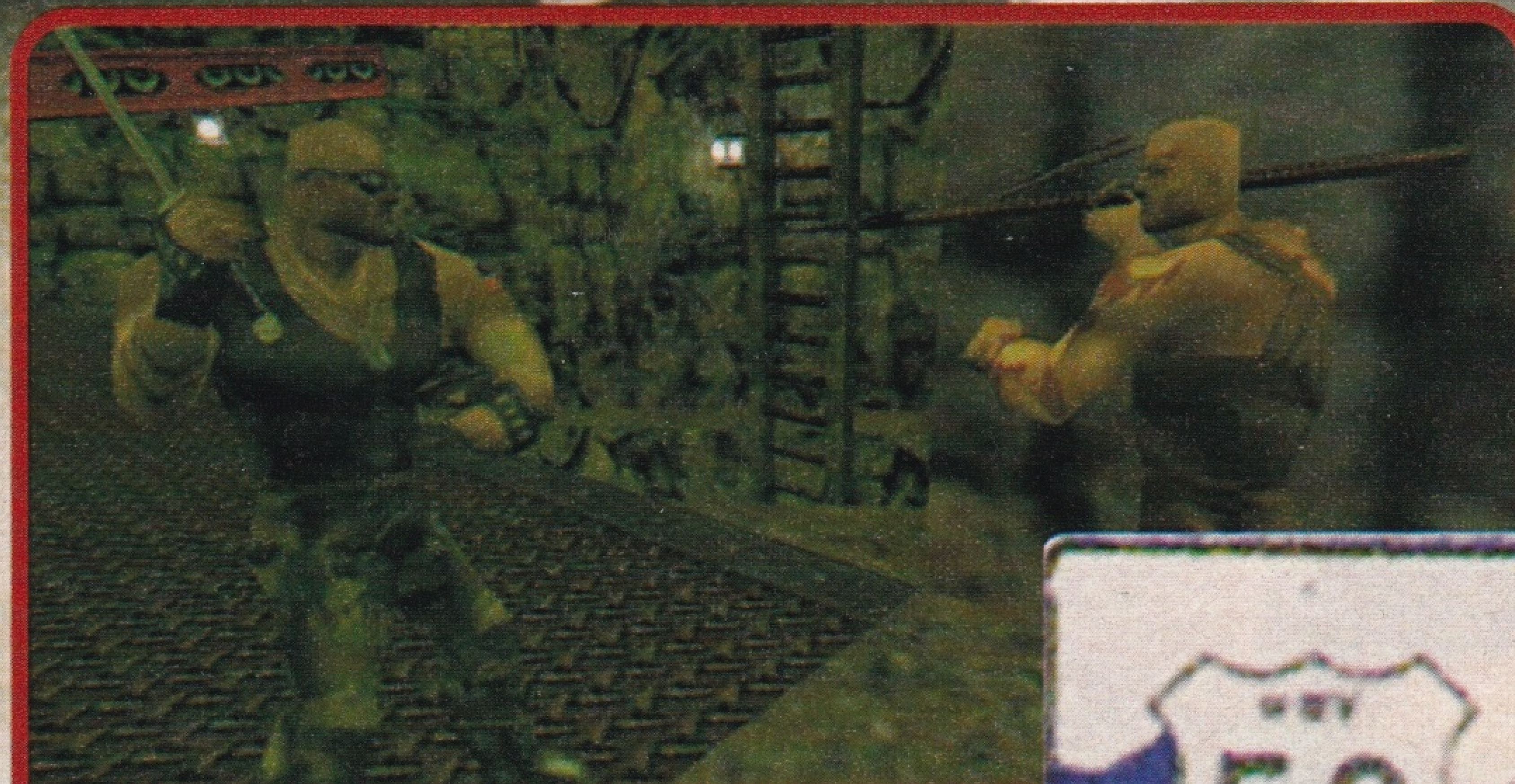
Jak widać, przeniesiono tu większość morderczego sprzętu z FALLOUTA. **Nie ma jednak broni energetycznej – karabinów laserowych i plazmowych. Twórcy świadomie zrezygnowali z futurystycznej broni, uważając ją za zbyt potężną. Ich zdaniem większą przyjemność daje bieganie ze śrutówką, gdzie każdy pocisk jest na wagę złota.** Jeśli chodzi o sprzęt Hi-Tech, to w grze można zdobyć pancerz wspomagany, jednak tylko w określonych scenariuszach. Twórcy WASTELAND bardzo starannie przygotowali system trafień i zadawanych obrażeń. Tutaj broń jest naprawdę groźna i serii z karabinu maszynowego zasadniczo się nie przetrzymuje. Ponadto autorzy uwzględnili także możliwość wykrwawienia się na śmierć. No cóż, życie w postnuklearnym świecie jest okrutne i niesprawiedliwe.

Sceneria, w której rozgrywa się WASTELAND, jest jak żywcem wyjęta z apokaliptycznych filmów – zrujnowane budynki, wraki samochodów, podziemne bazy wojskowe i bunkry. Niestety, tutaj kończą się wpływy świetnej gry RPG. Scenariusze, jakie można rozegrać, to tylko dwie wersje „Deathmach". Albo walka drużyn, albo każdy walczy z każdym. Szkoda, że zabrakło tu takiej finezji, jaka jest choćby w COUNTERSTRIKE. Ale przecież nie wszystko stracone. Liczymy na to, że pojawią się nowe pomysły i bardziej rozbudowane wersje misji. Póki co, WASTELAND H-L trzeba zobaczyć z samej chociażby ciekawości.

Uwaga! Gra została wyprodukowana w maju 2000. Obecnie usunięto ją z ze strony, aby zaktualizować WASTELAND najnowszym patchem firmy Valve. Poprawiona wersja powinna pojawić się w ciągu kilku najbliższych tygodni.



WASTELAND to mroczny klimat starych bunkrów plus dużo szybkiej i gwałtownej akcji. Superfrajda dla miłośników FALLOUT 1 i 2



Przeciwnicy mogą być uzbrojeni w różne bronie – począwszy od zwykłych kijów i gazrurek



...te chłopaki nigdy nie płaczą...



Na tej stronie WWW możesz odnaleźć Wasteland i zostać MAD MAXEM, lub człowiekiem z bunkra nr. 13

PC	PSX	N64	DC	A

Wasteland
Postnuklearne FPP

0 zł	NET Games	multiplayer

Min: Pentium II 266, 64 MB
Zal: Pentium III 300, akcelerator 3D

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

+ Klimat jak w grze FALLOUT, ciekawe bronie i wiele różnych postaci
– Brak ciekawych scenariuszy i jednoosobowego trybu gry

Jeśli jesteś ciekaw, jak wyglądałby FALLOUT FPP, to koniecznie zainstaluj na swoim komputerze dodatek WASTELAND — 5-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

INVICTUS

WERSJA POLSKA

Posejdon, Atena, Olimp, harpie i centaury. Invictus nie jest bynajmniej grą dla miłośników greckiej mitologii. To jedna z pierwszych gier typu RPS

Fabuła INVICTUSA prezentuje się następująco: Posejdon rozeźlony poczynaniami śmiertelników, zwłaszcza Odysa, jest bliski zniszczenia ludzkości. W obronie ludzi występuje bogini Atena i proponuje władcy mórz zakład. Jeśli znajdzie śmiertelnika, który na czele zastępów dzielnych herosów pokona armie Posejdona, ten pozostawi ludzi w spokoju.

Oczywiście zadanie obrony ludzkości przypada tobie. Na początku gry wybierasz bohatera, dwóch herosów spośród greckich bohaterów takich jak Atalanta, Orion, Elektra i Achilles. Dołączasz do swojej drużyny kilku wojowników i ruszasz w świat. INVICTUS to w zasadzie przedsmak tego, czym jest RPS – połączenie strategii czasu rzeczywistego i gry RPG. Kierujesz tutaj niewielką grupką herosów i towarzyszących im hoplitów, łuczników czy potworów, walcząc z bandami rabusiów i mitologicznymi bestiami. Skala bitew nie jest tak wielka, jak w starych grach RPS. Natomiast każda postać występująca po twojej stronie ma cechy indywidualne – imię, doświadczenie czy specjalne umiejętności w przypadku Herosów. W trakcie gry możesz znaleźć kilkanaście magicznych przedmiotów i złoto.

INVICTUS jest przykładem dobrej polonizacji gry. Wszystkie kwestie, które w oryginale czytali aktorzy, zostały przetłumaczone i wypowiadają je polscy lektorzy. Przetłumaczone zostało wszystko za wyjątkiem nazw miejscowości na ruchomych mapach i napisów pojawiających się w przerywnikach filmowych.

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę INVICTUS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 31 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się władca Olimpu?


Twórcy INVICTUSA odtworzyli kilka jednostek znanych ze starożytnej Grecji – m. in. hoplitów, oszczepników itp.


Mapę w opisywanej grze można dowolnie obracać, a także przybliżać, oddalać i zmieniać kąt kamery

PC | PSX | N64 | DC | PL

INVICTUS
Starożytny RPS

79 zł	Interplay/CD Projekt	1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 350, 96 MB

Teksty PL 5- | Dźwięk 5- | Frajda 4+

+ Ciekawe połączenie strategii i RPG
– Mało rozbudowana gra, ograniczająca się do wybijania przeciwników

Jeśli bawi cię strategia z dużą ilością akcji, a zwłaszcza lubisz starożytną Grecję, jest to gra właśnie dla ciebie

5-

Tekst: Maciej Jurewicz

NOX QUEST

Nox był bardzo miłym zaskoczeniem. Fanów gry powinna ucieszyć wiadomość, że pojawił się niedawno sieciowy dodatek do tej gry. A zatem starcia z Hecubą ciąg dalszy



NOX QUEST, bo o nim właśnie mowa, to dodatek do gry, umożliwiający samotną albo wieloosobową grę przez Net. Może brać w niej udział do sześciu graczy, ale tym razem nie walczą ze sobą, tak jak to miało miejsce w starym sieciowym NOX. Gracze muszą współdziałać, aby pokonać armię potworów.

Schemat NOX QUEST to niekończący się ciąg poziomów zamieszkałych przez monstra i wypełnionych skarbami. Liczba map jest zasadniczo nieskończona, gdyż za każdym razem, gdy uruchomisz NOX QUEST, komputer od nowa, zupełnie losowo, rozmieszcza poziomy, generuje przeciwników i magiczne przedmioty. Gra w QUEST nie należy do łatwych, chociażby z tego względu, że potworki przez cały czas się odradzają. No, przynajmniej dopóki nie zniszczysz przyzywających je Obelisków. Do dyspozycji gracza jest całkiem sporo poziomów. Są to, między innymi, Zamek Bólu, Bagna, Las Bandytów, Ziemie Umarłych, Starożytne Ruiny, Kopalnie Many i Podświat. Ze względu na bezustanne generowanie poziomów i wrogów NOX QUEST nie ma końca. Grasz po prostu, aby móc pójść dalej i dalej. Aby pokonać masę coraz to potężniejszych przeciwników. I tak w kółko, dopóki nie zginiesz. Wadą gry jest więc brak określonego celu. Zaletą ciągła akcja, która nigdy się nie kończy. W przeciwieństwie do tego artykułu.


NOX jak zwykle przejmuje mrocznym, niesamowitym klimatem i dużą ilością odradzających się potworów


Plansze generowane są od nowa, za każdym razem, gdy zaczynasz grę i wyruszasz na wielką wyprawę

PC | PSX | N64 | DC | A

NOX QUEST
Action RPG

0 zł	Westwood Studio	1-6 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 350, 96 MB

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 4

+ Jeszcze więcej NOX-a, potworów i skarbów
– Brak jakiegokolwiek celu rozgrywki

Nieustająca walka z potworami w świecie NOX-a. Nie ma początku i nie ma końca. Jest tylko zabijanie i eliminacja...

5-

Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz

Crystal Key

Kochany Tato! Znowu wysłali mnie na ratunek ludzkości! Tak. Kolejny raz. Obcy, paskudni i krwiożerczy kosmici jak zwykle nadepnęli nam na odcisk. Nie martw się jednak Tato! Dałem sobie radę!



Typowa architektura w świecie z CRYSTAL KEY. Wszystko niby ładne, ale statyczne. Wszystko jasne! Na świat napadł wredny Obcy i usunął wszelkie oznaki życia. Dobrze, że oszczędził plastikowe kwiatki



Całe szczęście Tato, że ci Obcy to jacyś dziwni byli. Jedni mieli ubranka w stylu puszki z krewetkami i dyszeli. Od razu pomyślałem sobie o tym Vaderze, co to go chłopaki sprzątnęły w zeszłym roku. Drugi był dosyć sympatyczny, taki pomarszczony na twarzy i jeździł na wózku. Tak na pierwszy rzut oka przypominał wujka Yodę. Okazało się jednak, że to najgorszy Zły we Wszechświecie. No cóż... Pozory mogą mylić. Oczywiście, ci okropni Obcy nie stanowili dla mnie żadnego zagrożenia. Przecież byli wyjątkowo mało inteligentni. **Jak mnie złapali na jednej z planet i wsadzili do więzienia, to nawet nie pomyśleli o tym, żeby mi zabrać komplet narzędzi z zestawu „Mały Uciekinier".**

Przygoda byłaby całkiem miła, gdyby nie kilka uciążliwości. Po pierwsze, niektóre przedmioty były tak poukrywane, że nie mogłem ich zauważyć. Wszystko przez tę ciemność, w której można było zaplątać się we własne nogi.

Do tego wszystkiego cała przygoda była czasami pozbawiona sensu. Posłuchaj tylko. Jestem na planecie i mam zreperować elektryczność. No to reperuję, w końcu szybki jestem chłopak. A tu ciach. Pojawia się Obcy (sztuk raz). Pakuje mnie do więzienia, ale z niego wychodzę. Potem błąkam się po korytarzach na dziwnym statku i kiedy w końcu wydostaję się, muszę od razu wrócić na planetę, na której bawiłem się w elektryka. Sam przyznasz, że to jakieś takie naciągane...

Do tego cała okolica sprawiała wrażenie wyjątkowo opuszczonej. Nie było z kim pogadać, a jedyne, co zostało, to nagrania głosu kilku osób, które też kiedyś walczyły z tym miłym panem na fotelu. Po pewnym czasie znudziło mi się oglądanie ładnych skądinąd krajobrazów i poczułem się strasznie samotny... Do tego to błądzenie po korytarzach, krzakach i innych zakątkach naprawdę było męczące.

A jakie miałem rozwiązywać problemy? Głównie zagadki logiczne (np. naciskaj w odpowiedniej kolejności na różne przyciski, a otworzy się przejście). Podpowiedzi do zagadek było jak na lekarstwo. Do tego czasami zdarzały się rzeczy w stylu: jak nacelujesz światłem w środek koła, to się otworzą drzwi. Tylko skąd miałem wiedzieć, że trzeba poczekać na ten efekt? Następne zastrzeżenie miałem do całego przedstawienia przygody. System nagrywania stanu życia był anachroniczny, nie mogłem też włączyć tekstu przy wypowiedziach holograficznych znajomych... Tak to wyglądało, jakby wszystko zatrzymało się kilka lat temu. Rozumiem, że dobrym wzorcem jest przygoda MYST, ale trochę to wszystko trąciło myszką.

No i samo zakończenie! Rach, ciach i potem mało interesujący napis. Jak widzisz Tato, ostatnio moje życie jako ratownika ludzkości nie jest łatwe. Te same, powielone schematy, Obcy, kosmici i cofnięcie się w karierze o parę lat. Ech... Życie...



Skoro męczyłeś się nad wieloma skomplikowanymi zagadkami, pokonałeś wiele zawiłych korytarzy, to chcesz nagrodę! No to masz! Krótkie blablabla

PC	PC	PSX	Mac	PL

Crystal Key
Staroświecki Klucz

tel.	CODA	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 70 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	3	3-

+ Dosyć ładna grafika, zagadki mogą spodobać się osobom lubiącym problemy logiczne

– Mało oryginalny pomysł, nieprzyjazny interfejs, niewciągająca fabuła

Kiepski pomysł, który wygląda jak odgrzewany MYST, sławna przygodówka sprzed kilku lat. No właśnie... Lat... **3**

Adres: www.dreamcatchergames.com

Strona producenta gry, na której znajdziesz trochę obrazków i oczywiście parę bardzo pochlebnych słów o grze

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

MUPPET MONSTER ADVENTURE

Czy to możliwe? Czy to tylko koszmar? A jednak nie, Muppety zamieniły się w przerażające potwory. I trzeba coś z tym zrobić

W najnowszej grze studia Jima Hensona MUPPET MONSTER ADVENTURE wcielasz się w postać Robina, młodego kuzyna Kermita, który musi stawić czoła Muppetom, zamienionych przez złą magię w straszne potwory. Gonzo został przemieniony w hrabiego Gonzolę, Fozzie jest Niedźwiedziołakiem, Kermit Frankensteinem, a miss Piggy narzeczoną Potwora.

Aby móc zmierzyć się z Potwornymi Muppetami, będziesz musiał przebyć 18 różnych poziomów, zebrać znajdujące sie tam skarby, amulety i energię. Poziomy te, jak na opowieść grozy przystało, to ponure Zamczyska, rozległe cmentarze, bagna, katakumby, Lodowe Pustkowie i opuszczona wieś.

Wszystkie te miejsca zostały opracowane bardzo starannie. Są to na ogół rozległe labirynty, pełne pułapek, potworów, strażników, a także skarbów. Przeciwnicy, którzy staną ci na drodze – na przykład – Szaleni Ogrodnicy z wielkimi nożycami do żywopłotów, Zombie, Chodzące Trumny, Grabarze i wielu innych. Na szczęście Robin nie jest bezbronny. Potrafi walczyć (jak na Muppeta przystało jego styl można porównać do Pijanego Mistrza) i strzelać. Skarby z poszczególnych poziomów, to ładunki złej energii, których gromadzenie otwiera przejścia do następnych plansz. Są także dodatkowe „życia" oraz amulety. Zebranie odpowiedniej liczby wyzwala moce przemian. Posiadając je, twój bohater Robin może nauczyć się takich zdolności, jak Wspinaczka Wilkołaka, Uderzenie Zombie, Pływanie Wodnego Potwora. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś stał się latającą żabą i fruwał jak nietoperz-wampir.

Jednak zwiedzanie poszczególnych poziomów nie ogranicza się tylko do zabijania potworków i zbierania przedmiotów. Na każdej z map umieszczono różne zagadki i łamigłówki. Trzeba więc ruszyć głową, aby rozszyfrować kolejność czynności, jakie trzeba wykonać, opuścić zwodzony most czy otworzyć wrota do katakumb.

Kiedy masz już odpowiednią energię i amulety, możesz wybrać się na spotkanie z głównymi przeciwnikami. Muppety – Potwory są naprawdę ciekawe. Każdy z nich posiada własne, specjalne moce i możliwości ataku. Każdy jest też śmieszny na swój sposób.

Klimat gry to taka zabawa w opowieść grozy. Ponure zamczyska i pogrążone w nocy cmentarze wyglądają malowniczo, ale na pewno niestrasznie i chyba o to chodziło twórcom MUPPET MONSTER ADVENTURE. O dobrą zabawę.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać 6 gier OMEGA BOOST ! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 31 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywał twórca Muppetów?



Jak widać, na planszach spotkasz różne potwory. Przed niektórymi można łatwo uciec, inne trzeba po prostu pokonać, a to może być trudne



Główny bohater dzięki mocy amuletu może przemienić się w latającą żabę, taką jak nietoperz-wampir. To znacznie ułatwi ci zadanie...



Na tej stronie znajduje się nieco informacji na temat Muppet Monster, a także kilka screenów z tej gry



PC	PSX	N64	DC	A

Muppet Monster Adventure
Akcja Muppetów

tel.	Jim Henson Int / Sony	1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5-	5-

\+ Muppety, humor, świetny dźwięk, oryginalne głosy postaci z filmów Hensona

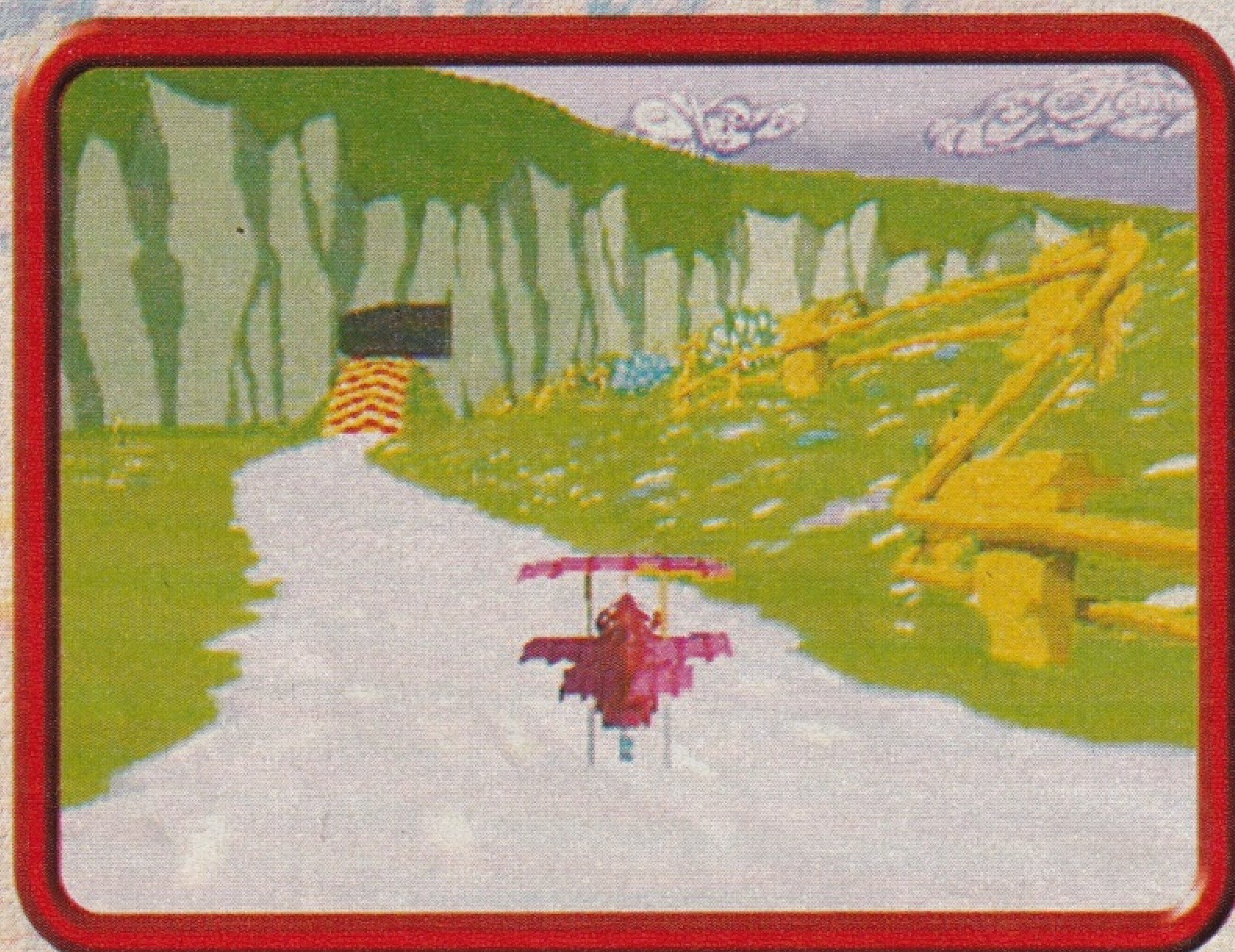
– Plansze są nieco zbyt proste i schematyczne

MMA to po prostu miła, prosta gra dla wszystkich miłośników Muppetów. Przeznaczona jest raczej dla młodszych, ale nie tylko — 5

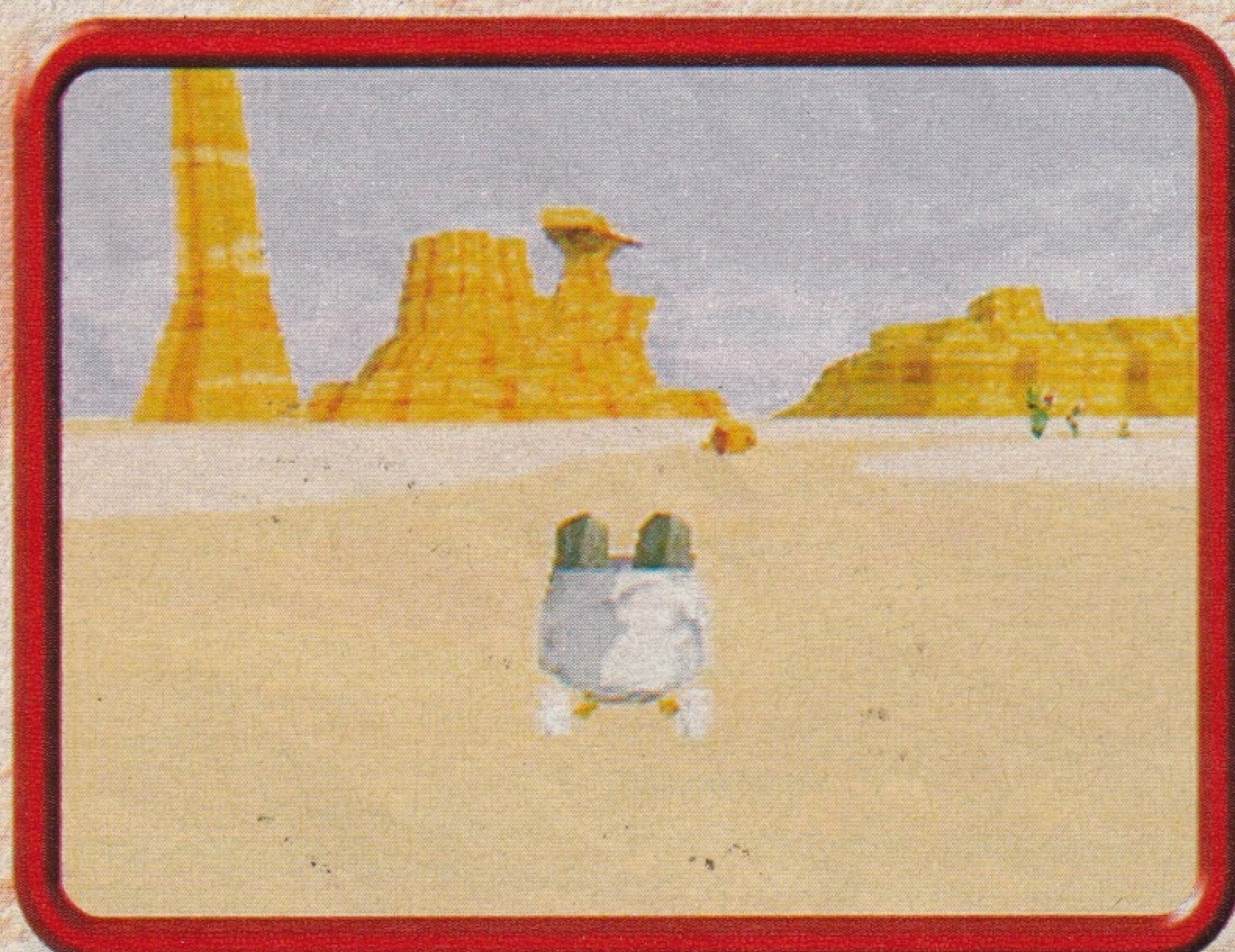
Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

WACKY RACERS

I jeszcze raz kreskówki. Tym razem do morderczego (no, może prawie morderczego) wyścigu startują postacie z filmów Hanna-Barbera z najczarniejszym z czarnych charakterów na czele: Dickiem Paskudniakiem i jego głupim psem Kundlarzem



Niektóre pojazdy z gry mogą także unosić się nad ziemią. Dzięki temu można czasem skrócić sobie drogę



Plansze są bardzo rozległe, można też wyjechać poza tor i poszukać własnej drogi do mety



W grze liczy się jak najszybsze dotarcie do mety, bez patrzenia się na innych uczestników wyścigu

WACKY RACERS to gra rajdowa. Nie są to takie znowu zwyczajne wyścigi. Otóż w gonitwie udział biorą – między innymi – Perfekcyjny Peter, Bracia Żużle, Ruffus Ruffcut, Makabryczny Bliźniak, Czerwony Max, Penelopa Pitstop, Sierżant Miotacz i wiele innych postaci z kreskówek. **Każdy bohater jest zdecydowanie odmienny od pozostałych i posiada własny, oryginalny automobil albo raczej pojazd jeżdżąco-latający, bo wehikułów z gry nie można nazwać samochodami.** WR oferuje trzy główne rodzaje rajdów. Pojedynczy Wyścig, Mistrzostwa oraz Pojedynek. Jednak, jak się rzekło, nie są to zwykłe wyścigi. Tutaj liczy się tylko jedno: dotrzeć do mety przed innymi. **Wszystkie chwyty są dozwolone. Można zajeżdżać drogę, spychać przeciwników w przepaść, jeździć na skróty i oszukiwać. Byle by tylko wygrać rajd.**

Oczywiście głównym faworytem wyścigów jest Dick Paskudniak i Kundlarz, ale inni bohaterowie są też nie w kij dmuchał. Każda z postaci (i każdy pojazd) posiadają własne, indywidualne cechy i zdolności specjalne. Jedne pojazdy potrafią latać i dzięki temu skracać sobie trasę wyścigu, inne są z kolei świetnie uzbrojone i niebezpieczne dla konkurentów. Jeszcze inne posiadają dopalacze. **Zasadniczo rajd polega na szalonym ganianiu przed siebie, zbieraniu różnych dopalaczy i przedmiotów oferujących specjalne zdolności oraz prześcignięciu innych rajdowców.** Każdy z pojazdów posiada trzy różne systemy specjalne: jak wymienione wcześniej dopalacze, skrzydła czy mordercze wynalazki.

Co ciekawe, projektanci wyścigów nie ograniczyli się tylko do stworzenia zestawu torów rajdowych, po których się jeździ po kolei. W trakcie gry można jechać na skróty lub nawet znaleźć dojazd do sekretnego toru! Cóż jednak z tego. Wydawało by się, że gra – przygotowana z taką pieczołowitością i obfitująca w różnorakie smaczki powinna zachwycić. Tak jednak nie jest.

Najsłabszą stronę gry stanowi właśnie grafika i animacja. Choć pomysł i założenia są bardzo dobre, to jednak coś szwankuje i to bardzo. Zarówno teren, jak i projekty pojazdów są zbyt toporne. Kreska, która w bajce była ciekawa i charakterystyczna, w grze po prostu męczy wzrok. I dlatego właśnie ciężko się skoncentrować na wyścigu. Trudno wczuć się w atmosferę pogoni. Ponadto na trasie panuje ciągły chaos. **Kiedy wypadniesz z toru, musisz mozolnie wspinać się pod górę i odnaleźć podjazd który, znowu skieruje cię na trasę. A niestety, to nie jest łatwe. Brak jakiejkolwiek mapy skutecznie utrudnia orientację, a frajda z brania udziału w wyścigu gdzieś znika...** Troszkę szkoda, bo kreskówki Hanna – Barbera były ciekawe, pomysłowe i wypełnione dużą dawką humoru. W WACKY RACERS brakuje tego wszystkiego, a zwłaszcza charakterystycznych dla serii żartów. Humor i dowcipne, w zamierzeniu sytuacje, tutaj niestety nie śmieszą, a sprawiają wrażenie nieco wymuszonych. Szkoda. Naprawdę szkoda.



PC	PSX	N64	DC	A

Wacky Racers
Kolorowe Wyścigi

tel.	Warner Bros / Sony	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card - 2 bloki

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	4-

+ Znane postacie z kreskówek za kierownicami bolidów, wiele ciekawych maszyn
− Bardzo kiepska grafika, brak oryginalnego humoru, ogólny chaos w czasie gry

WACKY RACERS to, niestety, niezbyt udana gra, która raczej nie spełni oczekiwań, ani fanów rajdów ani miłośników kreskówek

4-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

SZYBKA POMOC

Deus Ex

Kody

W teczce Deus Ex znajdź folder System, a potem plik user.ini. Następnie otwórz go w prostym edytorze tekstu i po kolei dopisuj do wszystkich komend ze znakami = słowo „talk".

Jeśli np. znajdziesz komendę „screensaver=", zmień go na „screensaver=talk".

Jeśli za znakiem „=" jest jakaś komenda, nie zmieniaj jej! A więc jeśli zobaczysz „screensaver=mode01", nie zmieniaj tej komendy!

W trakcie gry naciśnij „T". Pojawi się kursor i napis „Say:". Skasuj go i wpisz: „set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" – aby uaktywnić tryb wprowadzania kodów. Następnie wpisz dowolny z podanych kodów:

god
Nieśmiertelność

players only
Zamraża wrogów

invisible true/false
Niewidzialność włączona/wyłączona

behindview 1/0
Tryb TPP Włączony/Wyłączony

fly
Możesz latać

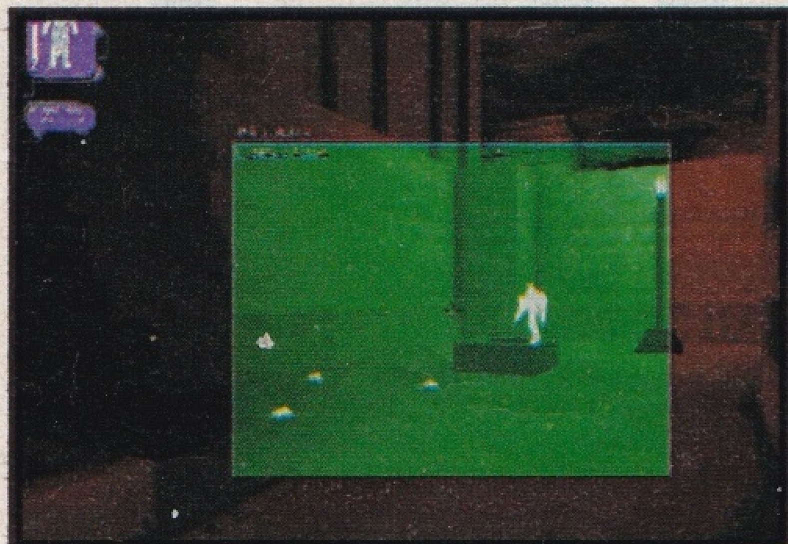
walk
Nie możesz latać

iamwarren
Włączanie pola EMP

allskillpoints
Wszystkie punkty umiejętności



invisible: nie widzisz nawet własnego cienia



allaugs: teraz masz w głowie bardzo dużo różnych rzeczy



fly: nie musisz płacić za wejście na Statuę Wolności

allweapons
Wszystkie bronie

allammo
Uzupełnienie amunicji

allaugs
Wszystkie wszczepy

tantalus
Niszczy cel

opensesame
Odblokowuje drzwi

legend
Sekretne menu pozwalające na modyfikowanie gry

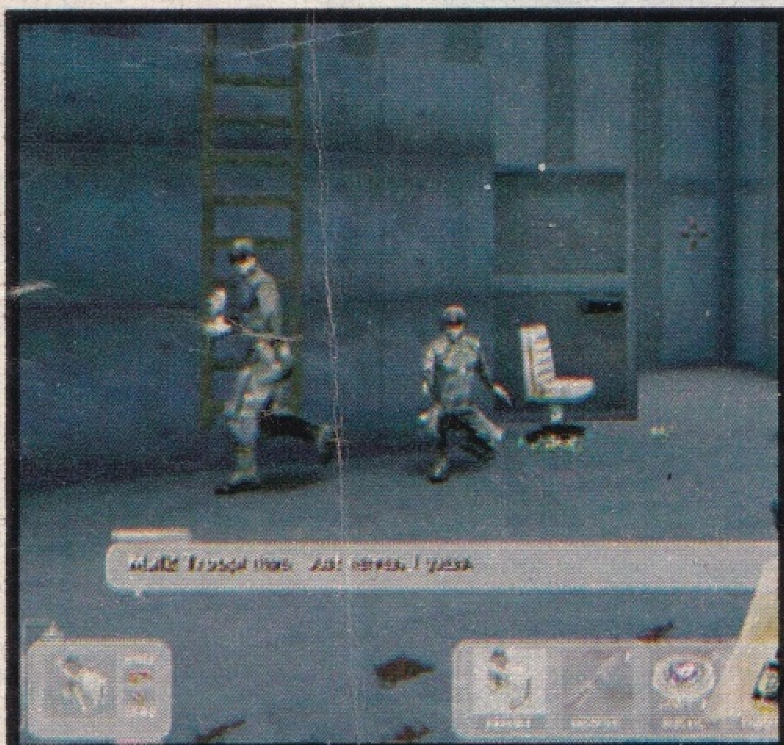
allhealth
Pełne zdrowie

allenergy
Duża energia

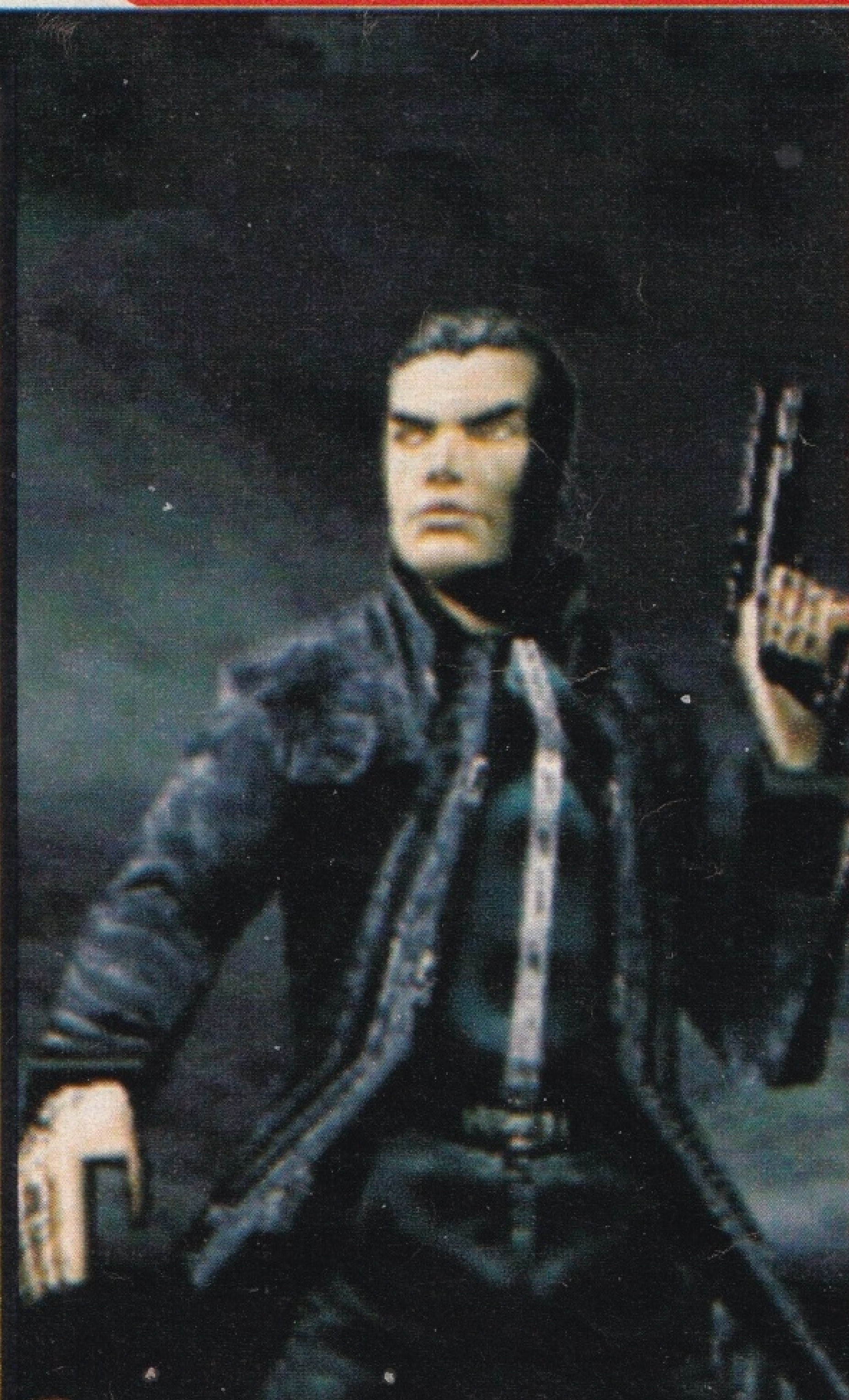
allcredits
Dużo pieniędzy

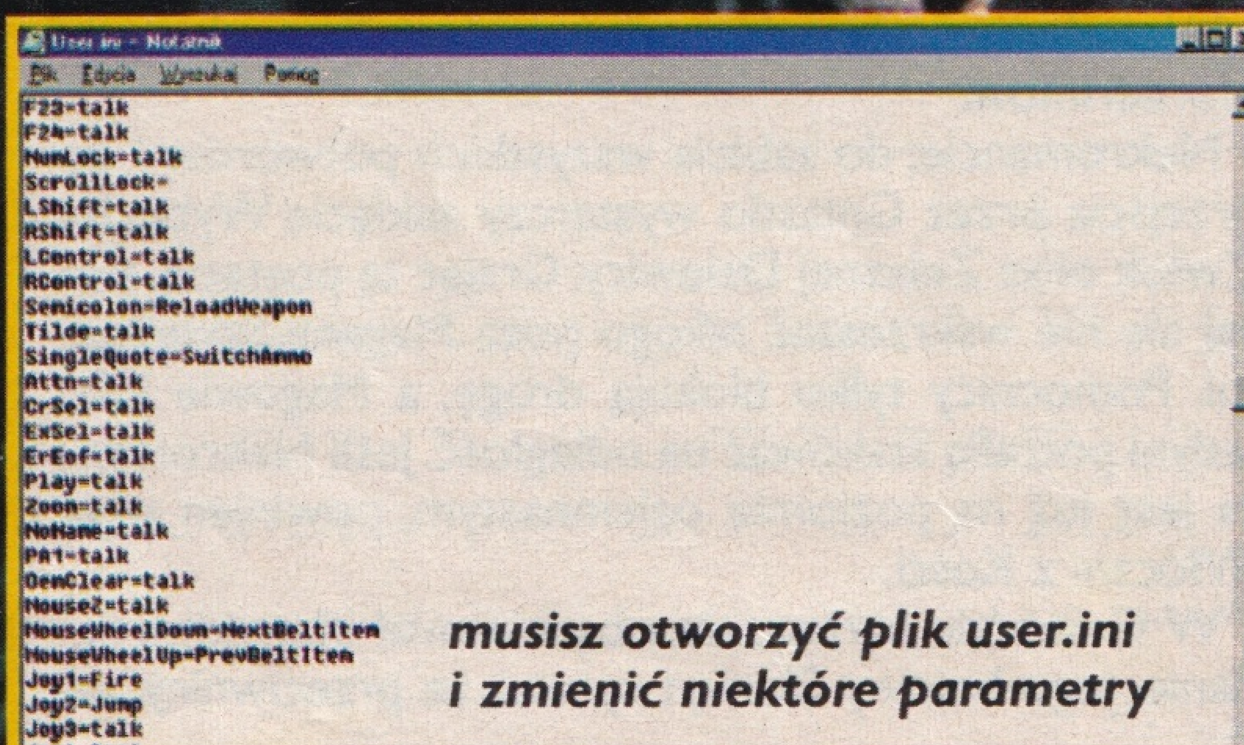
allimages
Wszystkie obrazki

summon X
Daje przedmiot X



allammo: amunicja nigdy ci się nie skończy!





musisz otworzyć plik user.ini i zmienić niektóre parametry

PLAYSTATION

Gekido

Jak zagrać jako Akujin:
Musisz przejść do końca tryb Urban Fighters na najwyższym poziomie trudności.

Jak zagrać jako Gorilla:
Musisz przejść do końca tryb Urban Fighters jako Travis i jako Michelle.

Jak zagrać jako Kobuchi:
Musisz przejść do końca tryb Urban Fighters jako Tetsuo i jako Ushi.

Ukończenie poziomu:
W trybie Urban Fighters naciśnij Select i Start.





Hogs of War

Wybór poziomu:
Wpisz MARDY PIGS jako nazwę twojego zespołu.

Dodatkowy filmik:
Wpisz WATTA PORK jako nazwę twojego zespołu.

Wszystkie filmy:
Wpisz PRYING PIGS jako nazwę twojego zespołu.



cz.2

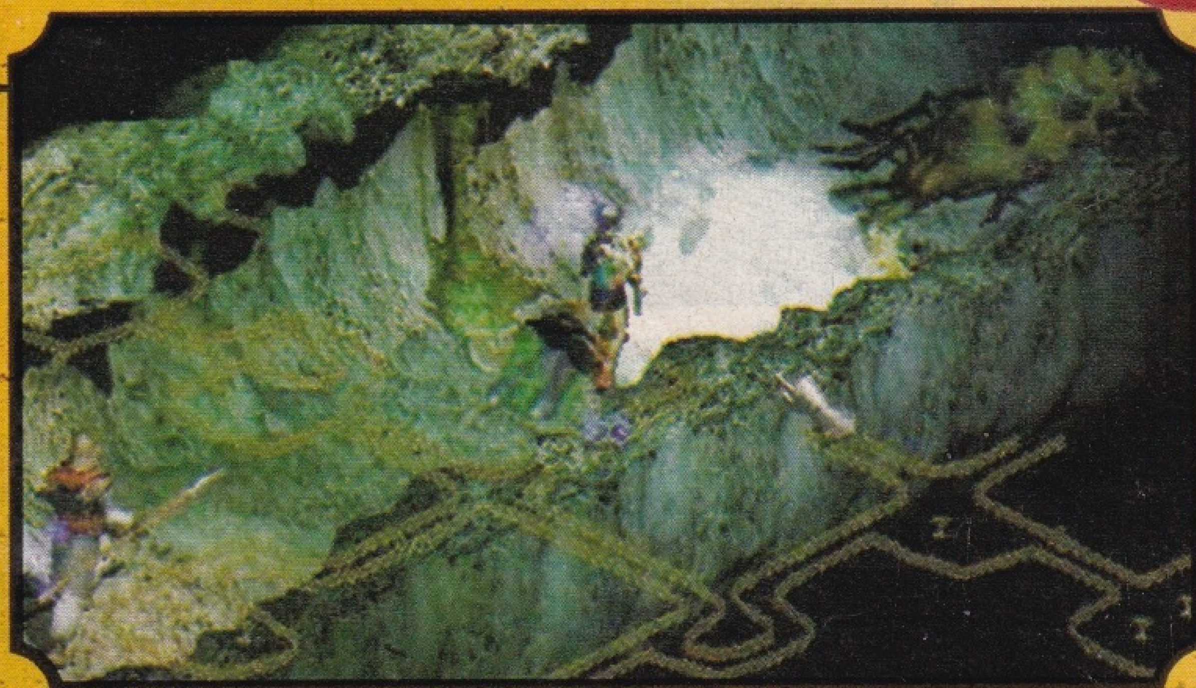
DIABLO II

akt 2

A oto dalszy ciąg poradnika do gry DIABLO 2. Tym razem stoją przed tobą niezwykle poważne zadania. Najpierw musisz znaleźć i powymieniać wszystkie części niezwykle ważnej laski Horadrimów, a potem odnaleźć grobowiec Tal Rasha, gdzie kryje się wielkie Zło

III BARDZO WAŻNY TRZONEK

Zadanie: Poszukiwanie Trzonka Laski Horadrimów
Zleceniodawca: Deckard Cain
Nagroda: Trzonek Laski Horadrimów
Zalecany poziom postaci: 16-19



Korytarze w Robaczym Gnieździe są wąskie, pomocnicy będą tylko przeszkadzać

Suche Wzgórza łączą się z Daleką Oazą, gdzie znajdziesz zejście do Robaczego Gniazda. Gniazdo, jak już sama nazwa sugeruje, pełne jest robactwa. Tylko że te robaki rozmiarami przewyższają krowę. Nie są jednak zbyt trudne do pokonania. Robacze Gniazdo składa się z trzech poziomów. Dwa pierwsze są dość rozległe, ale nie powinny sprawić kłopotów. W Gnieździe natrafisz na roje czarnych owadów – szarańczy. Nie są tak straszne, na jakie wyglądają. Łatwo je zabić – najlepiej z daleka. Zdecydowanie do tego zadania nie powinieneś najmować pomocnika. Tunele są wąskie, tak że tylko jedna osoba mieści się w przejściu. Pomocnik będzie więc tylko blokował drogę odwrotu, a w dodatku samodzielnie nie jest w stanie zabić robaka. W wąskich korytarzach doskonale sprawdzają się magiczne pociski oraz broń miotana, która zawsze trafia w cel.

Trzeci, najniższy poziom jest bardzo mały. Łaski Króla strzeże grupa robali osłaniających robaka matkę, który się nie broni, jednak kiedy będzie umierać, zaatakuje cię falą chłodu. Przed wejściem do tego miejsca upewnij się, że na pasie twego bohatera znajduje się odpowiednio duża liczba flaszek z antidotum.

W świecącej się szkatule znajdziesz Trzonek Laski Horadrimów.

Nekromancie, do zabicia wszystkich potworów i do przejścia przez Gniazdo wystarczy zaklęcie Wybuchu Zwłok oraz Żelaznej Dziewicy. Grając tą postacią, staraj się nie wskrzeszać nikogo poza Magami-Szkieletami. Pomocnicy tylko blokują drogę, a Magowie jako jedyni potrafią atakować na odległość. Jeśli Nekromanta jest już na poziomie osiemnastym, powinien użyć Włóczni z Kości.

W Gnieździe barbarzyńca będzie miał ułatwione zadanie. Jego bojowy Skowyt sprawi, że przeciwnicy zaczną uchodzić z pola walki. A gdy nie będą mieli dokąd uciekać, odwrócą się plecami, stając się łatwym celem.

Paladyn powinien używać przede wszystkim Zapału oraz jednej z aur ofensywnych. Aura zabije młode robaki, pozwalając skupić się bohaterowi na ich większych kuzynach. Amazonka powinna oczyścić sobie drogę za pomocą ognistych strzał.



Robaki składają jaja, z których wylęgają się młode



Tutaj, obok robaka-matki, ukryty jest trzonek Laski

ŚWIĄTYNIA ŻMIJOSZPONÓW

IV

Zleceniodawca: Drognan
Zadanie: Splamione słońce – przywrócić jasność krainie
Nagroda: Zdobycie ostatniej części Laski Horadrmiów
Zalecany poziom postaci: 16-19

To zadanie pokrywa się częściowo z poprzednim. Na końcu tego epizodu znajdujesz kolejną część Laski Horadrimów.

Przemierzając Suche Wzgórza, doświadczysz nagłego zaćmienia słońca. Porozmawiaj o tym z Drognanem, a poleci ci spenetrować Świątynię Żmijoszponów. Znajduje się ona za Zaginionym Miastem. Miasto zamieszkują potwory, które nie powinny sprawić ci większych problemów. Znajdziesz tam też wejście do Starożytnych Tuneli. Wejdź do nich, jeśli twojej postaci brak doświadczenia. Potem znajdź teleporter i przejdź w pobliże świątyni – do Doliny Węży. Bez trudu znajdziesz wejście do tego świętego przybytku. Czekają cię tutaj dwa poziomy – jeden rozległy, a drugi bardzo mały. Przeciwnicy atakują w dużych grupach (są odporni na ogień), więc albo używaj broni o dużym polu rażenia, albo bardzo powoli przesuwaj się do przodu. Pamiętaj, że zawsze lepiej jest wywabiać potwory pojedynczo, niż wejść samotnie do nieznanego pomieszczenia. Czarodziejka powinna użyć Seryjnych Błyskawic.

Nekromanta w dalszym ciągu może posługiwać się Żelazną Dziewicą oraz Wybuchem Zwłok. Kiedy jednak osiągnie poziom osiemnasty, powinien zainwestować jeden punkt umiejętności we Włócznię z Kości.

Niższy poziom Świątyni Żmijoszponów składa się z niewielkiej sali z ołtarzem. Spotkasz tutaj jednak potężnego przeciwnika wraz ze świtą. Będzie to jeden ze Żmijoszponów używający zaklęcia Pola Statycznego. Skorzystaj z odporności na pioruny. Ponieważ szef Żmijoszponów posiada duży zapas energii, jego pokonanie może zająć trochę czasu. Czarodziejka i Amazonka mogą stanąć w pewnej odległości, unikając piorunów i atakować z dystansu. W czasie walki powinieneś przebywać blisko wejścia, co w razie niekorzystnego przebiegu starcia pozwoli wykonać strategiczny odwrót.

Nekromanta powinien przed zejściem na drugi poziom zgromadzić jak najwięcej ożywieńców. Można nawet wynająć pomocnika w mieście. W komnacie z bossem wystarczy wtedy rzucić kilka przekleństw Żelaznej Dziewicy, znaleźć lub postarać się o ciało przeciwnika, aby rozpocząć masową rzeź przy wykorzystaniu Wybuchu Zwłok.

Barbarzyńca powinien użyć Ogłuszenia, by zminimalizować własne straty.

Dla Paladyna najlepszą taktyką jest zastosowanie aury Ciernie. Walcząc z przywódcą Żmijoszponów powinien używać aury uodparniającej na działanie błyskawic.

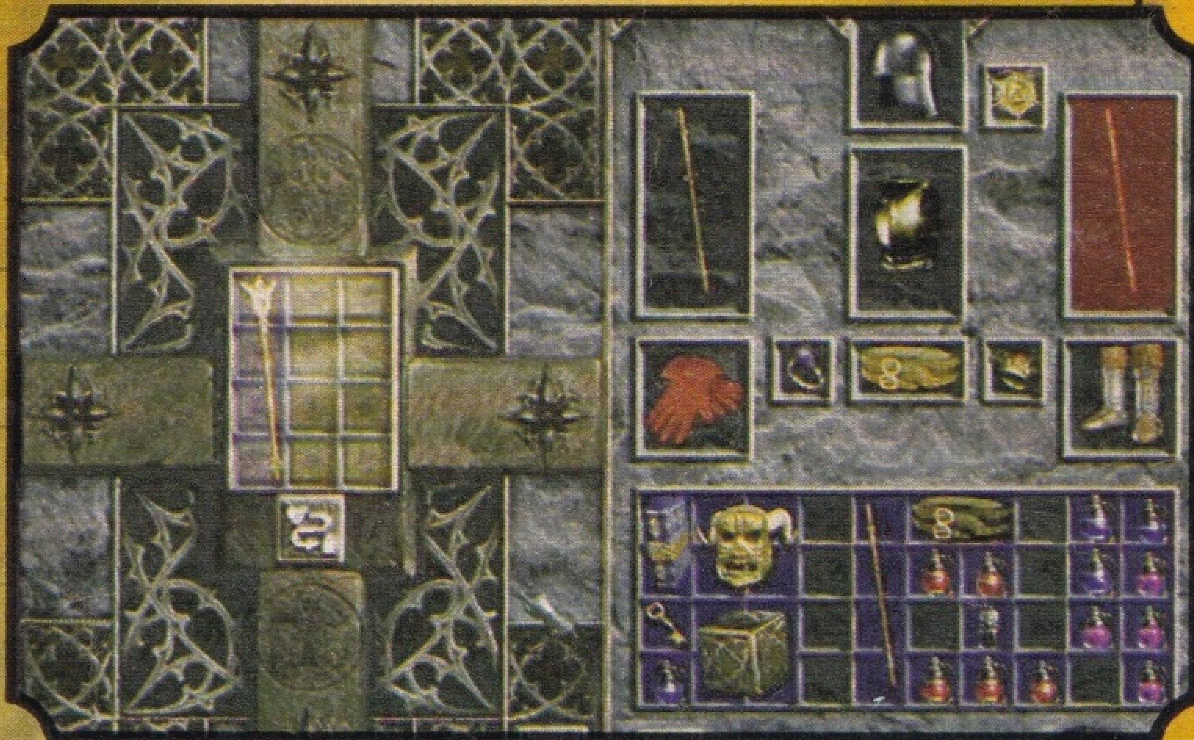
Kiedy zginie największy ze Żmijoszponów, podnieś Laskę Królów z ołtarza. Wypełnisz w ten sposób zadanie. Użyj portalu, żeby wrócić do miasta. Porozmawiaj ze wszystkimi ważnymi postaciami i połącz przy pomocy Kostki Horadrimów zwieńczenie Laski Horadrimów z Laską Króla. Wejdziesz w ten sposób w posiadanie Laski Horadrimów. Zyskasz potężną broń, ale nie wypełnisz do końca drugiego zadania. Teraz celem stanie się zaniesienie laski do grobowca Tal Rasha. Cain uprzedzi jednak, że zniszczenie demona Baala nie będzie prostą sprawą, ponieważ wcześniej trzeba będzie stawić czoła samemu Tal Rashowi. Nie kłopocz się tym teraz i idź porozmawiać z Drognanem, a dostaniesz kolejne zadanie.



Droga do Świątyni Żmijoszponów prowadzi przez Zaginione Miasto



Laska Królów znajduje się na ołtarzu na dolnym poziomie świątyni



Za pomocą Kostki Horadrimów możesz połączyć ze sobą obie części Laski

TAJEMNE SANKTUARIUM

V

Zleceniodawca: Drognan
Zadanie: Odnalezienie Tajemnego Sanktuarium pod pałacem, odszukanie Dziennika Horazona
Nagroda: Zadanie trzeba wykonać, by odnaleźć grobowiec Tal Rasha
Zalecany poziom postaci: 17-20

Drognan wyśle cię do Haremu i Piwnic pod pałacem. Pierwszy poziom Haremu jest bezpieczny. Na drugim pojawią się przeciwnicy. Są potężni, więc nie lekceważ ich. Znajdziesz tutaj teleporter. Nie zapomnij go uaktywnić.

Jeśli nie posiadasz broni dalekiego i masowego rażenia, nie szarżuj. Systematycznie schodź coraz niżej, wycinając potwory, aż trafisz na trzeci poziom piwnic. Nie spotkasz bardzo silnych bestii, choć nie-



Na pierwszym poziomie piwnic przeciwnicy nie są zbyt groźni

którzy przeciwnicy mogą być nieco kłopotliwi. Łucznicy często będą atakować zza krat, są odporni na pioruny. Ulegają jednak ogniowi i lodowi.

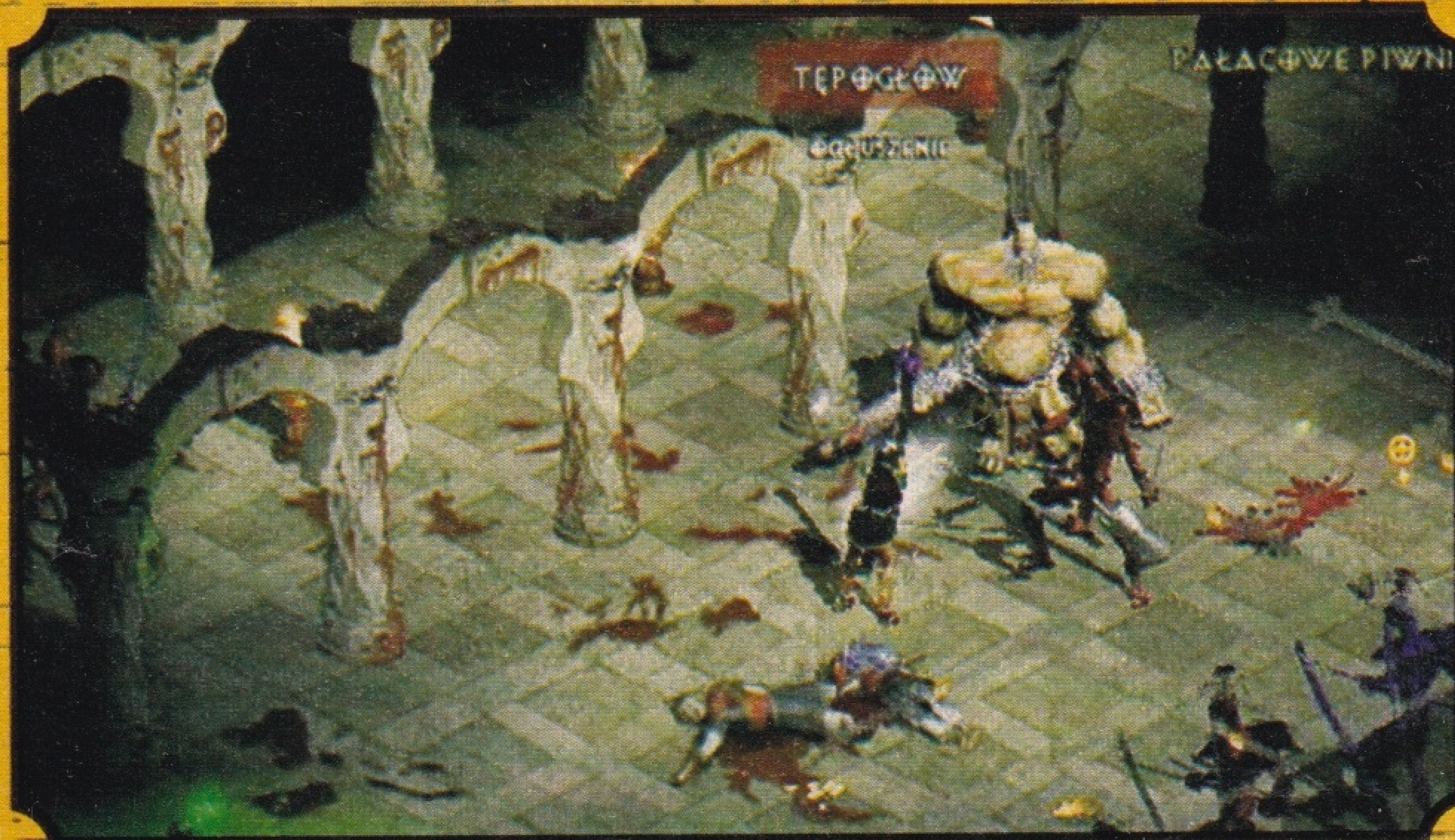
Twoim celem jest portal na trzecim poziomie piwnic. Pilnuje go grupa niezbyt groźnych bestii. Uruchom portal i przenieś się do Tajemnego Sanktuarium.

Teraz twoją pierwszą czynnością powinno być uaktywnienie teleportetra i przeniesienie się do Sanktuarium. Składa się ono z wąskich dróg zawieszonych w powietrzu, bez ścian. Spotkasz tu bestie z klanu nocy oraz Magów. Magowie używają ściany ognia oraz ognistych kul, więc jeśli tylko możesz, uodpornij postać na ten żywioł. Większość przeciwników będziesz musiał zabijać z daleka. Wojownicy powinni uważać na Magów atakujących z dystansu. Bestie z klanu nocy, mimo iż są trudnymi przeciwnikami, nie mogą atakować gromadami z prostego powodu – drogi są dla nich zbyt wąskie. Do postaci zdołają podejść najwyżej dwie, trzy. W czasie walki zawsze atakuj w pierwszej kolejności Magów. Trafisz też na wieżyczki, z których uderzają pioruny. Lepiej zniszcz je bronią białą, a nie czarami.

Czarodziejce przyda się zaklęcie Seryjnej Błyskawicy, pomimo odporności Magów na czary. Nekromancie wystarczy Krwawy Golem, który zajmie się członkami klanu nocy, podczas gdy Nekromanta będzie mógł rzucać czary.

Amazonce przydadzą się zamrażające strzały. Zamrożenie dwóch bestii na przedzie atakującej postać grupy wrogów powstrzyma pozostałych, dając czas na zajęcie się Magami.

Wybierz dowolną z czterech dróg. Trzy z nich kończą się platformą ze skarbami. Czwarta prowadzi do kilku portali. Nie wchodź tutaj bez broni dalekiego zasięgu. Zawsze przed użyciem portalu upewnij się, że na ekranie nie ma już żadnych przeciwników. W innym wypadku po teleportacji może okazać się, że postać jest otoczona przez grupę bardzo nieprzyjaznych istot. Czarodziejka powinna wejść w posiadanie własnego zaklęcia teleportu, które może bardzo się przydać.



W piwnicach spotkasz Tępogłowych. Nie bój się – nie są oni tak silni, na jakich wyglądają. Dwa ciosy i po sprawie



Ten właśnie stary, nieużywany od lat portal przeniesie cię do Tajemnego Sanktuarium



Tajemne Sanktuarium wygląda niezwykle. Napotkasz tutaj jednak bardzo groźnych wrogów

Ostateczną walkę zapowie głośny śmiech Horazona. Nie stresuj się, bo nie będziesz musiał stawić czoła prawdziwemu demonologowi. Ten Mag nie będzie nawet magiczną istotą. Jednak jego czary mają bardzo duży zasięg. Najlepszą strategią jest bezpośredni atak na potwora. Zabij go i przeczytaj dziennik, a dowiesz się, jak znaleźć prawdziwy grobowiec Tal Rasha.

Wróć do miasta i porozmawiaj z Cainem, a wykonasz dodatkowe zadanie. Wróć do czerwonego portalu, który otworzył się po przeczytaniu dziennika i udaj się do Kanionu Maga.

VI

GROBOWIEC

Zleceniodawca: Jerhyn
Zadanie: Odnalezienie grobowca Tal Rasha, zabicie Duriela
Nagroda: Przejście do aktu trzeciego, losowy legendarny przedmiot
Zalecany poziom postaci: 18-22

Uaktywnij teleport i obejrzyj kanion. Nie jest rozległy, jednak zawiera wiele grobowców, a każdy z nich po podświetleniu okazuje się być wejściem do grobu Tal Rasha. Jednak w dzienniku zadań znajdziesz wskazówkę, która pozwoli odnaleźć właściwy. Jeśli twój bohater nie osiągnął jeszcze poziomu 20, to zdecydowanie powinien spenetrować kilka fałszywych grobowców. Wszystkie mają jeden poziom, a zabijając znajdujących się w nich wrogów, uzyskasz wiele punktów doświadczenia. W fałszywych grobowcach natrafisz



Grobowców jest wiele, ale tylko jeden prawdziwy. Nie rezygnuj jednak z odwiedzenia tych fałszywych

najwyżej na kilka magicznych istot mogących sprawiać poważniejsze kłopoty.

Prawdziwy grobowiec Tal Rasha składa się z jednego poziomu, za to bardzo rozległego. Przemierzaj jego korytarze, aż natrafisz na wielki znak na ziemi z miejscem na Laskę Horadrimów. Tutaj musisz się z nią rozstać. Kiedy umieścisz laskę w otworze, odsunie się wejście do ukrytej komnaty. Zanim tam wejdziesz, bądź absolutnie pewny, że jesteś dobrze przygotowany. Napraw broń, rzuć wszystkie zaklęcia ochronne, użyj aur, bo za chwilę czeka cię poważne starcie. Zanim przekroczysz próg komnaty, utwórz obok portal do miasta. Po drugiej stronie nie będziesz miał na to czasu. Twoja postać na pewno zginie, więc powinieneś mieć możliwość szybkiego powrotu na pole walki. Przygotuj także fiolki odnawiające życie i manę. Pamiętaj, że mikstura wzmocnienia przywraca punkty życia natychmiast, podczas gdy użycie buteleczki z czerwoną miksturą przywraca życie stopniowo. Jeśli znajdziesz się w tarapatach, używaj fioletowych flaszek.



Zanim zmierzysz się z Demonem, zabij wszystkich pomniejszych wrogów – zdobędziesz punkty doświadczenia

Duriel jest mocny i szybki. Wygląda jak czołg połączony z krabem. Jego odporność na zaklęcia mrozu sprawia, że te jedynie spowalniają go na kilka sekund, nie zadając obrażeń. Pomocnik może odciągnąć jego uwagę tylko na chwilę. Duriel nie używa żadnych pocisków. Walka na dystans nie wchodzi jednak w grę, ze względu na ogromną szybkość demona. Warto zapewnić prowadzonemu bohaterowi maksymalną ochronę przed zimnem, bowiem Duriel posługuje się tym żywiołem, żeby spowolnić postać. Demon w walce używa swoich kłów odbierając nimi około 100 punktów życia na sekundę w zwarciu. Komnata, w której przyjdzie walczyć jest prostokątna, bez miejsc dających osłonę.

Czarodziejka powinna zaopatrzyć się w laskę wspomagającą czar Pożoga. Może też użyć Pola Statycznego na wysokim poziomie. Zaklęcie teleportacji również może się przydać. Koniecznością jest kilka mikstur wytrzymałości. Strategia jest prosta. Rzucić czar Pożoga i uciekać ile sił. Demon podąża zazwyczaj po śladach bohaterki, zbierając obrażenia od ognia. Jeśli Duriel zbliży się zbytnio, można użyć czaru teleportacji. Pole Statyczne zadziała z małej odległości, przynosząc bardzo dobre rezultaty, jednakże może kosztować życie twoją postać.



Jeśli grasz Czarodziejką, rzuć czar Pożoga i uciekaj – Duriel pójdzie za tobą i odniesie obrażenia od ognia



Przed wejściem do komnaty koniecznie postaw portal. W razie niepowodzenia będziesz mógł uciec do miasta

Kiedy postać się zmęczy, po prostu użyj miktury wytrzymałości i uciekaj dalej. Odnawiaj czar Pożoga, ilekroć zgaśnie poprzedni. Duriel w końcu umrze.

Dla Nekromanty Duriel to duże wyzwanie. Upewnij się najpierw, że twoja armia nieumarłych jest dostatecznie liczna (im więcej tym lepiej). Koniecznie wezwij Krwawego Golema. Zabezpiecz się też Zbroją z Kości. Kiedy staniesz oko w oko z demonem, rzucaj Włócznię z Kości najszybciej, jak możesz. Wezwij kolejnego golema, kiedy poprzedni zginie.

Nie można zbyt wiele poradzić Barbarzyńcy. Przygotuj swoją najlepszą broń, ustaw eliksiry na pasie, użyj okrzyku bojowego przed walką i rusz do ataku.

Paladyn, jeśli zastosuje odpowiednią technikę, może łatwo rozprawić się z demonem. Użyj Aury Ognia, Zimna bądź Cierpienia. Zaklęcie zapału plus szybki miecz zrobią swoje. Uciekaj, ilekroć zdrowie twojego bohatera niebezpiecznie zmaleje.



Koniecznie wynajmij kilku pomocników. W prawdzie wszyscy zginą, ale ty zyskasz kilka cennych sekund

Amazonka, gdy tylko zobaczy demona, powinna użyć Wewnętrznego Wzroku, by obniżyć obronę demona. Umiejętność uniku może okazać się decydująca w zwarciu. Zamrażaj wroga zimnymi strzałami i rań ognistymi. Możesz próbować też nabijania.

Kiedy Duriel przejdzie do historii, pozbieraj wszystkie przedmioty i idź komnaty Tal Rasha. Spotkasz tam Archanioła Tyraela. Podziękuje ci za uwolnienie oraz opowie swoją historię. Niestety, zawiódł i Baal, Pan Zniszczenia znowu chodzi po ziemi. Oczywiście teraz ty będziesz musiał przeciwstawić się tej dwójce. Twoim celem będzie miasto Kurast za wschodnim morzem. Wejdź w portal otworzony przez Tyraela i porozmawiaj ze wszystkimi w mieście. Jerhyn skieruje cię do Meshifa – kapitana statku, który zabierze cię do Wschodniego Imperium.

cdn.

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

SHŌGUN TOTAL WAR

Jak zostać cesarzem Japonii? Jak pokonać wrogie rody, zwyciężyć w bitwach, a nade wszystko zdobyć honor i sławę? I jak przegrać z honorem, aby nie zostać zmuszonym do popełnienia harakiri? Miejmy nadzieję, że pomoże ci w tym poradnik CLICKA!

I. Dyplomacja i Prowincje

1. Położenie

Jeśli po raz pierwszy grasz w SHOGUNA, pamiętaj, że dla mało doświadczonych graczy bardzo duże znaczenie będzie miał wybór klanu, które zdecydują się poprowadzić do zwycięstwa. Bardzo ważne jest przede wszystkim położenie prowincji, które znajdują się pod twoją władzą. Jeśli wybierzesz klan, którego ziemie są rozdzielone i otoczone przez wrogów, wtedy – o ile nie jesteś doświadczonym graczem – masz mniejsze szanse na zwycięstwo. Jakie zatem klany powinni wybrać początkujący? Przede wszystkim te, których posiadłości znajdują się na krańcach Japonii. W ten sposób nie zostaną zmuszeni do walki na kilku frontach. Walcząc tylko z jednym lub dwoma przeciwnikami, będziesz miał wystarczająco dużo czasu, by wzmocnić gospodarkę twoich prowincji i wystawić silną armię. Klany polecane początkującym: Shimazu, Uesugu, Mojo, Mori.



Jeśli twoje terytoria są otoczone przez posiadłości kilku sąsiadów, możesz mieć trudności...

Przeciwnicy w SHOGUNIE naprawdę myślą. I właśnie to jest bardzo denerwujące...

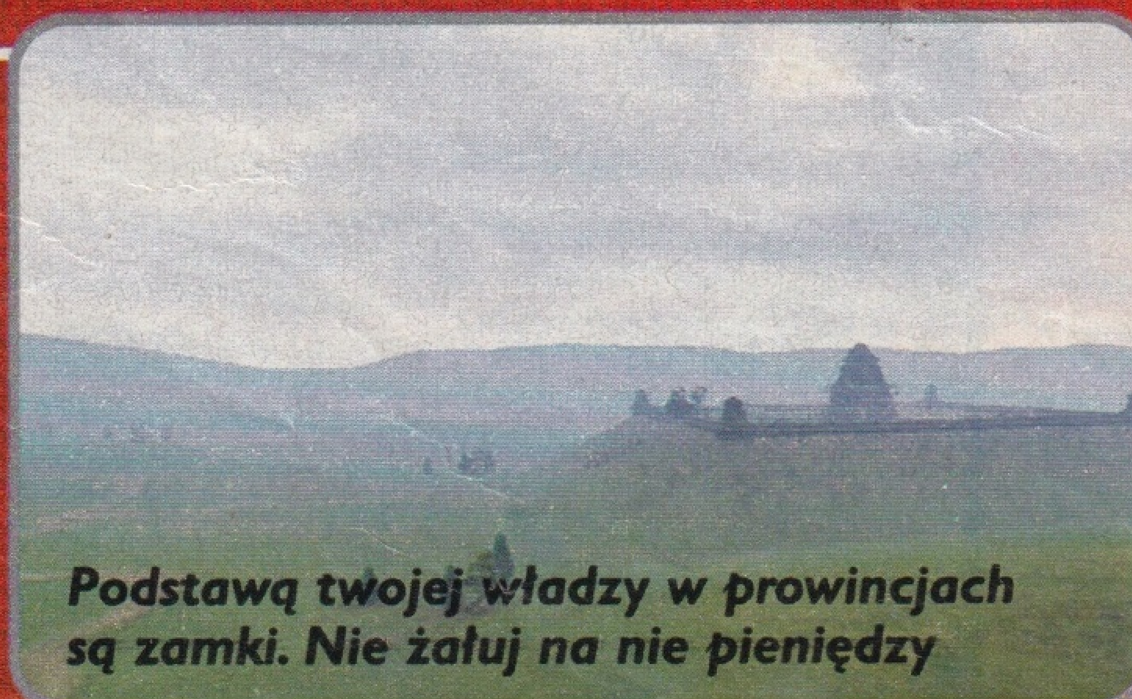
2. Dajmio twój wróg

Podstawą sukcesu w SHOGUNIE jest strategia, spryt i rozwój własnych prowincji. Możesz przegrać wiele bitew, stracić kilka prowincji i przywrócić swój stan posiadania, jeśli masz odpowiednio rozwinięte zaplecze, a przede wszystkim – jeśli potrafisz starannie zaplanować swoje kampanie. Planowanie miejsca uderzeń, sojuszy i zabezpieczanie prowincji czasami jest znacznie ważniejsze niż wygrywanie bitew. Czasami możesz bowiem wygrać potyczkę czy wielkie starcie, a jednocześnie jednostki wroga zajmą większość twoich prowincji, odcinając cię od koku i wielu budowli. Pamiętaj także, że nie możesz ufać żadnemu z sąsiadów. SHOGUN pokazuje, że opowiastki o wielkim honorze samurajów są wyssane z palca. Życie jest okrutne i nawet największy twój sojusznik zdradzi, wbije ci nóż w plecy, jeśli uzna, że posiadasz zbyt dużo prowincji, a twoja armia niebezpiecznie rośnie w siłę.

3. Prowincje

Pierwszą rzeczą, którą powinieneś uczynić na początku gry, jest zabezpieczenie tych prowincji, które graniczą z posiadłościami twoich sąsiadów. Powinieneś obsadzić je swoimi oddziałami. Nie muszą to być duże armie. Armia składająca się z czterech oddziałów będzie na początku gry wystarczająca, aby zniechęcić przeciwników od ataku na bronioną przez ciebie prowincję. Wzdłuż granicy powinieneś zbudować zamki. Będzie to kosztowne, zważywszy na fakt, iż drewniany zamek nie zapewnia bezpieczeństwa. Kłopotliwą przeszkodą jest dla przeciwnika dopiero duży zamek, a zwłaszcza forteca. Uwaga! Nigdy nie zostawiaj przygranicznej prowincji bez ochrony – jeśli na jakimś terytorium nie ma wojska, jest pewne, że twój sąsiad skorzysta z okazji i zajmie twoje włości. Jeśli masz jakieś prowincje, które nie graniczą z terytoriami wroga, nie musisz (przynajmniej na początku gry) utrzymywać w nich garnizonów. Najlepiej przebywające w nich wojska przesunąć ku granicom. Warto w jakimś miejscu – np. w centralnym zamku – utrzymywać garnizon, który w razie potrzeby będzie gotów do działań zaczepnych.

W każdej chwili powinieneś analizować mapę strategiczną. Jeśli jesteś w stanie znaleźć prowincje, które mają znaczenie strategiczne dla przeciwnika (np. w jakimś miejscu ląd jest tak ukształtowany, że wróg musi przejść przez twoją prowincję, aby zająć resztę twoich posiadłości), zbuduj tam fortecę i obsadź ją silną załogą. W czasie wojny wróg będzie musiał najpierw oblegać zamek, a dopiero po zajęciu twierdzy ruszyć dalej.



Podstawą twojej władzy w prowincjach są zamki. Nie żałuj na nie pieniędzy



4. Zaplecze

W grze masz możliwość budowania własnych budowli, dzięki którym zyskujesz więcej koku, a także możesz tworzyć silniejsze oddziały wojskowe. Nie zaniedbuj tych możliwości. Już od pierwszych chwil po rozpoczęciu gry rozpocznij rozwijanie swoich posiadłości.

Przede wszystkim, poza wzmocnieniem granic, zainwestuj w rolnictwo. Japonia była krajem feudalnym, cała gospodarka opierała się na uprawie roślin. Ty musisz przede wszystkim zapewnić sobie stały dopływ koku. Pamiętaj, że co jakiś czas pojawiać się będą nieurodzaje. Tylko dzięki rozbudowie zaplecza będziesz mógł otrzymywać coraz więcej koku.

Już na samym początku gry powinieneś zbudować jak najwięcej Zmeliorowanych, a potem Znakomitych Pól. W późniejszym czasie powinieneś zbudować także Wyjątkowe i Legendarne Pola. Budowę należy zacząć na początku gry, gdy jeszcze panuje spokój i nikt nie wypowiedział ci wojny. Potem możesz nie mieć na to czasu. Pamiętaj także, że nie ma sensu tworzone Zmeliorowanych Pól w przygranicznych prowincjach. Jeśli bowiem znajdą się one w ręku wroga, budowane wielkim nakładem sił pola mogą zostać zniszczone.

W miarę postępów w grze na spokojnym zapleczu możesz budować coraz to nowe budynki, rozwijać górnictwo, handel, a także tworzyć coraz lepsze jednostki wojskowe. Pamiętaj, że wojna wymaga trzech rzeczy: po pierwsze pieniędzy, po drugie pieniędzy i po trzecie pieniędzy.



Na początku gry buduj Zmeliorowane i Doskonałe Pola w prowincjach, które leżą na dalekim zapleczu

II. Na polu chwały

1. Wojna

Jeśli już zdecydowałeś się zaatakować któregoś z sąsiadów, powinieneś starannie wybrać cel ataku. Pamiętaj, że zgodnie z zasadami sztuki wojennej (nie tylko mistrza Zun Tzu, ale także Clausewitza) musisz skoncentrować jak największe siły na kierunku głównego uderzenia. Nie możesz jednak zapominać o jednej bardzo ważnej rzeczy: otóż w każdej przygranicznej prowinncji powinieneś pozostawić kilka oddziałów wojskowych. W przeciwnym wypadku może bowiem okazać się, że – gdy twoje główne siły wejdą w głąb prowincji wroga – o wiele mniejsze oddziały przeciwnika zajmą większość twoich terenów prowincji.

Jeśli wszedłeś na terytorium wroga, pamiętaj, aby w każdej zdobytej prowincji zostawić kilka oddziałów, które będą pilnowały zdobytych terenów. Niestety – w miarę, jak będziesz zajmował coraz to nowe tereny przeciwnika, będziesz musiał zostawić wiele oddziałów, które staną się garnizonami na podbitych terytoriach. A zatem twoje siły będą topniały, a wojska przeciwnika, wzmacniane jednostkami wycofywanymi ze straconych prowincji – rosły. Aby temu przeciwdziałać, powinieneś po prostu bez przerwy szkolić nowe jednostki, wysyłać je na główny teatr działań – aby wspomagały twoją armię.



Szykujesz się do wojny. Stworzyłeś jedną silną armię i wkraczasz na terytorium wroga...



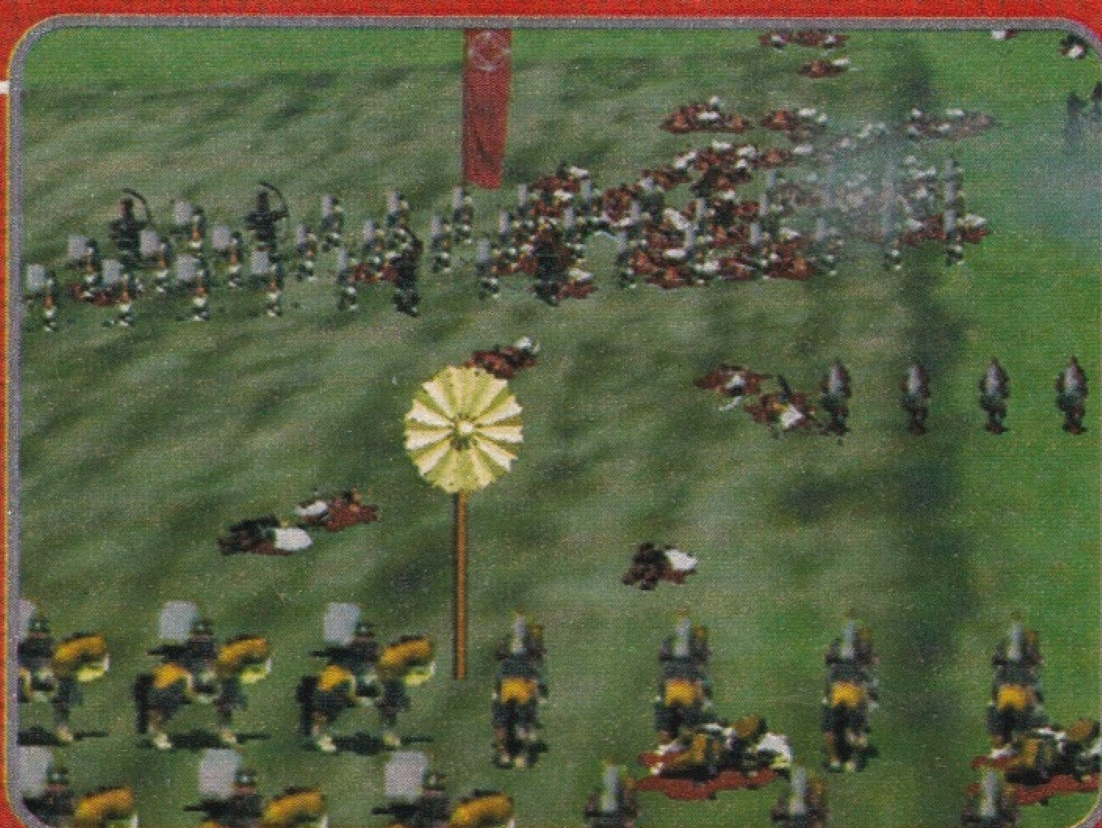
...a w ślad za głównymi siłami podąża druga, mniejsza armia, która pozwoli ci na obsadzenie wojskiem zdobytej prowincji

2. Jak dowodzić?

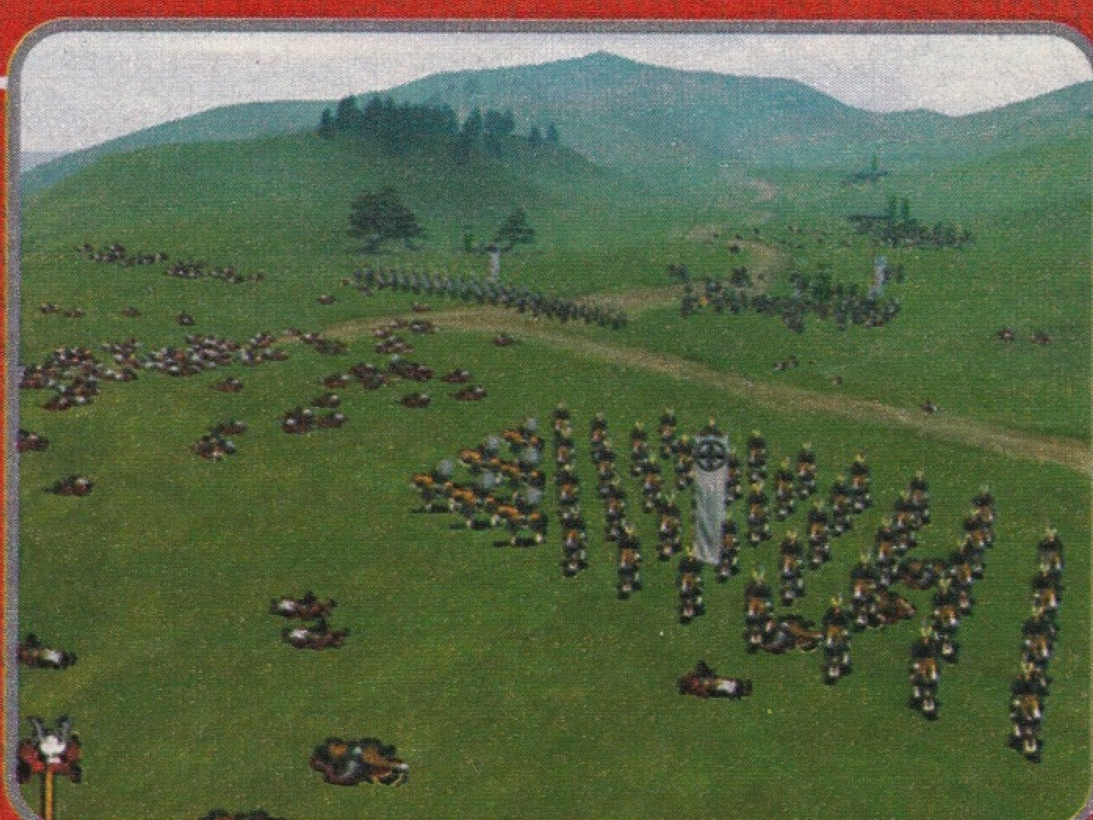
Jak wygrać bitwę? Z pozoru nie jest to proste. Z czasem jednak nauczysz się, w jaki sposób rozbijać szyki przeciwnika, zmuszać go do ucieczki, a także, jak zajmować korzystniejszą pozycję niż wojska wrogiego dajmio.

Jeśli jesteś początkujący, oto podstawowa rada: nie rozpoczynaj bitwy, gdy nie masz co najmniej półtorakrotnej przewagi nad przeciwnikiem. Jeżeli pierwszy raz uruchomiłeś SHOGUNA, masz niewielkie szanse, że zwyciężysz. Na szczęście z czasem zdobędziesz potrzebne doświadczenie.

W grze bardzo dobrze sprawdzają się reguły staropolskiej szkoły prowadzenia wojny. Tak, tak, nie przesłyszałeś się. Tej samej szkoły, dzięki której nasza armia odniosła w XVII wieku bardzo wiele zwycięstw, takich jak chociażby Kłuszyn czy Kirholm. Najwyraźniej jednak staropolskie zasady prowadzenia wojny były uniwersalne i sprawdzały się nie tylko w Inflantach i na Ukrainie, lecz także wśród gór dalekiej Japonii.



Twoja kawaleria to nie husaria. Nie atakuj nią uszykowanych do walki samurajów



Wojska w zwartym szyku bardzo trudno wykonują zwroty i są powolne...

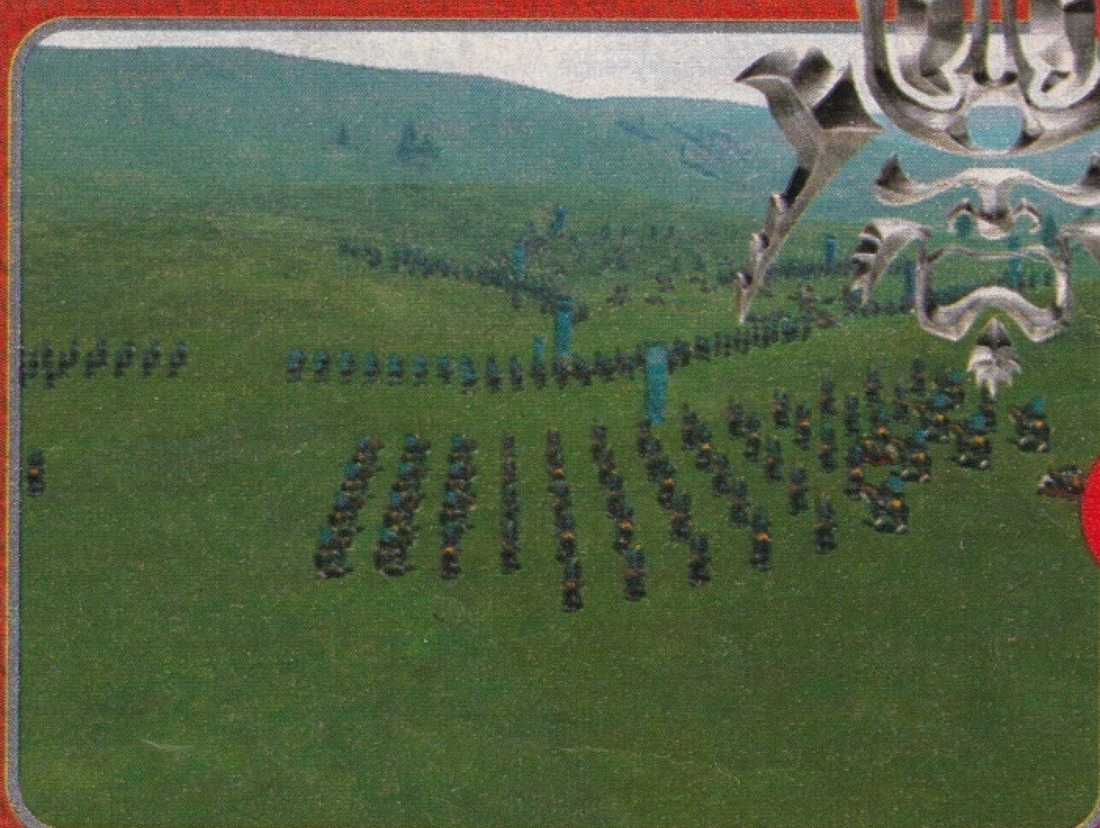


Najgorsze jest bitewne zamieszanie, gdzie nie odróżniasz swoich oddziałów od wroga. Niestety, nie zawsze możesz być w kilku miejscach na raz. Na szczęście przeciwnik też może się pogubić

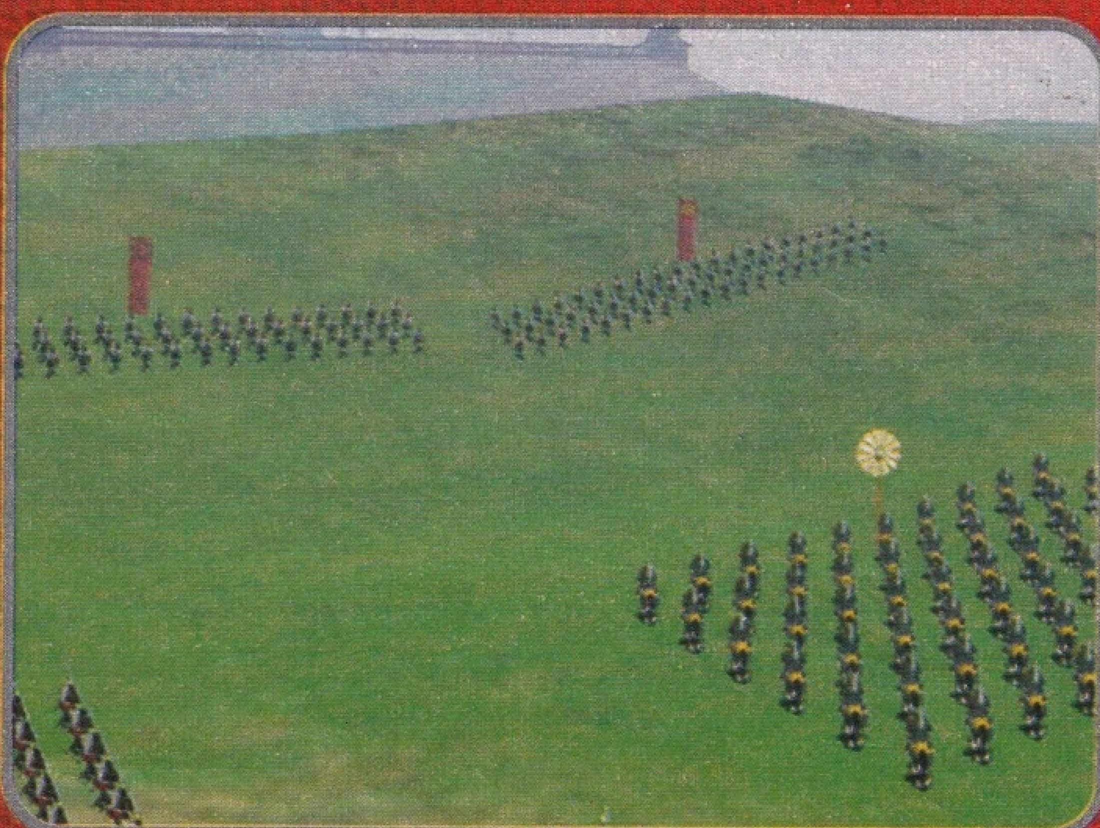
3. Przemarsze

Pamiętaj, aby w chwili, gdy poruszysz wszystkie wojska, zgrupować swoją armię. Natomiast, gdy dochodzi do bezpośredniego starcia, wszystkie jednostki powinny zostać rozgrupowane, tak abyś mógł szybko i skutecznie wydawać im rozkazy przemieszczenia się, ataku lub wsparcia walczących oddziałów.

Przemieszczanie wojska jest dosyć trudne, zwłaszcza gdy na drodze idącej w szyku armii stanie wioska lub las. Żeby zapewnić lepszą mobilność oddziałów, możesz ustawić je w klinach. W ten sposób będą mogły szybciej przemieszczać się po mapie. Pamiętaj, jeśli umieszczasz łuczników przed frontem swoich oddziałów, ustaw ich w szyku luźnym. Umożliwi to później ich wycofanie w chwili, gdy zbliżą się wojska nieprzyjaciela.



Zgrupuj swoje oddziały, aby doprowadzić je na pole przyszłej bitwy

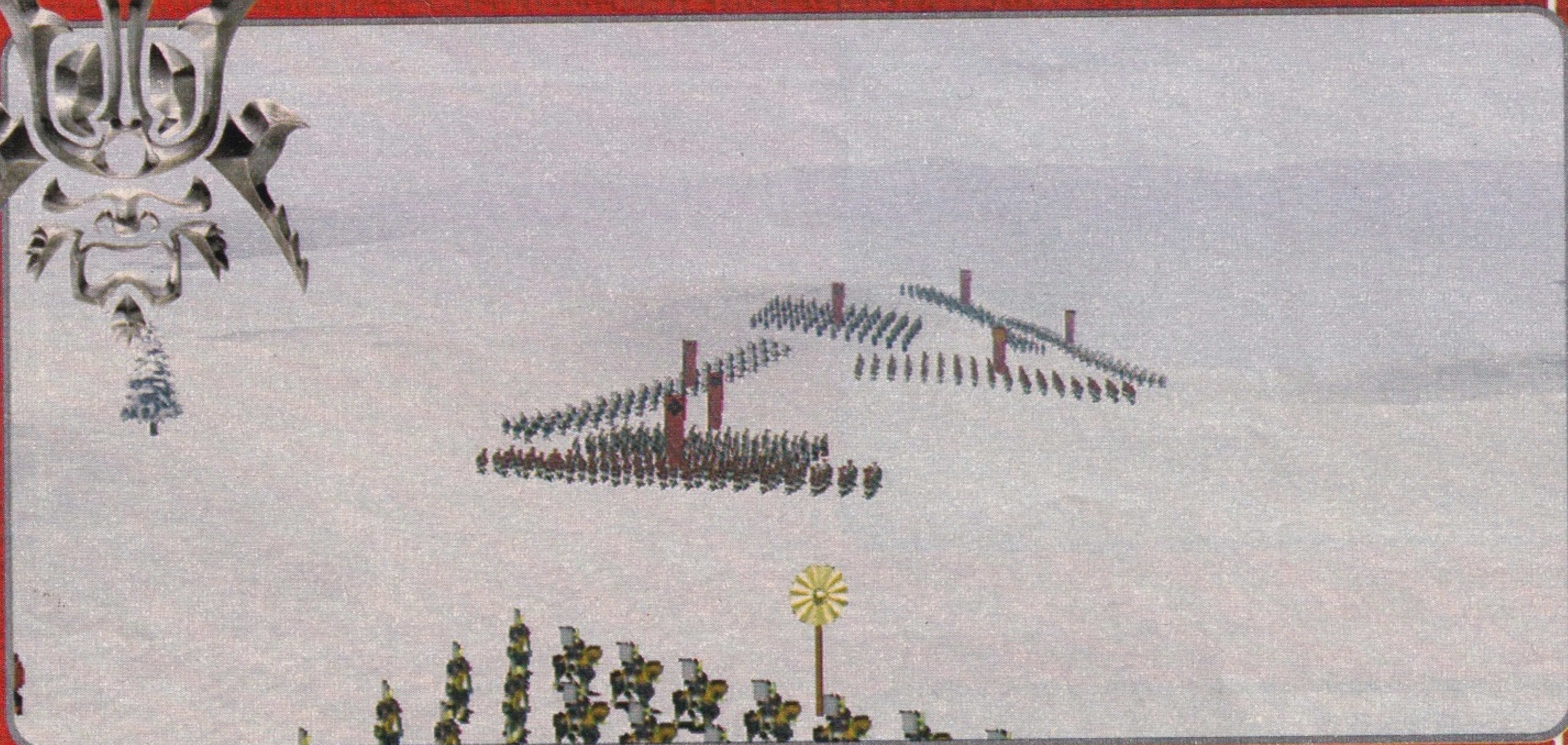


Gdy już zobaczysz przeciwnika, rozgrupuj wojska, aby precyzyjniej wydawać rozkazy



Jeśli łucznicy znajdują się na czele oddziałów, powinni przyjąć szyk luźny





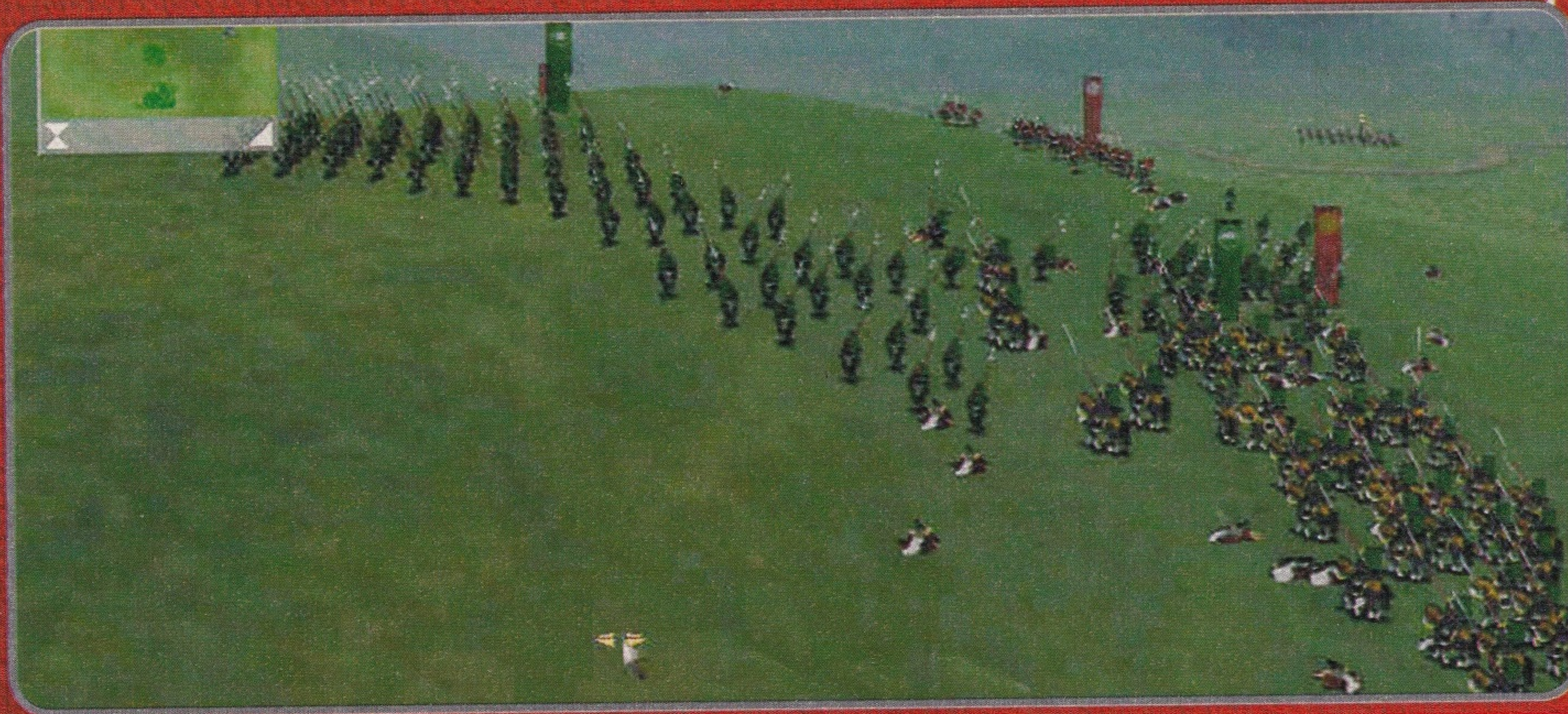
Przeciwnik na początku bitwy zajmuje dogodną pozycję obronną. Nigdy nie należy jednak atakować od razu. Postaraj się obejść jego oddziały i znaleźć dogodniejsze miejsce



Przeciwnik zajmuje pozycję na wzgórzu. Żeby go zaatakować, musiałbyś przejść przez dolinę i wspiąć się pod górę. Dlatego zamiast atakować, powinieneś go zaskoczyć...



...zejść w dolinę i spróbować obejść jego szyki, a potem wspiąć się na wzgórze, na którym stał. Przeciwnik już jest zaskoczony, szybko zmienia front swojej armii...



...ale ty jesteś szybszy – zajmujesz wzgórze i atakujesz jego rozproszone oddziały

4. Pozycja

A teraz coś więcej na temat staczania bitew.

Kluczem do sukcesu w walce jest pozycja, którą zajmują twoje oddziały. Im stoją wyżej – tym lepiej. Jeśli przeciwnik będzie musiał atakować twoje oddziały, które znajdują się na stromej górze bronionej w dodatku przez łuczników, to nawet jeśli ma dużą przewagę liczebną, istnieją duże szanse, że zostanie odparty. Tak samo ty – jeśli nie musisz, nie atakuj nigdy armii wroga, nacierając pod górę. Jeśli to przeciwnik wkroczył na twoje terytorium i zajmujesz korzystniejszą pozycję niż jego wojska, spokojnie poczekaj, aż podejdzie, i nie opuszczaj przedwcześnie swej pozycji. Spróbuj przyjąć go ulewą strzał, a potem – gdy będzie osłabiony i wyczerpany – atakuj.

Jeżeli ty jesteś stroną atakującą i zauważyłeś, że wróg zajmuje bardziej korzystną pozycję niż twoje oddziały, nie panikuj. Po prostu zgrupuj swoje wojska i spróbuj obejść jego pozycję, aby ustawić się w takim położeniu, by być wyżej od niego. Dla obejścia przeciwnika musisz znaleźć taką drogę, która nie przebiega zbyt blisko jego szyku, mógłbyś bowiem zostać zaatakowany w środku marszu. Bez obawy ustaw się pod kątem do jego szyków – wróg będzie zaskoczony i być może zaatakuje z furią. A ty będziesz mógł zadać mu duże straty.

W czasie obchodzenia szyków przeciwnika uważaj, aby nie wybrać zbyt trudnej i dalekiej drogi dla twoich oddziałów. Pamiętaj, że piesi samuraje zmęczą się, jeśli będą musieli wspinać się na strome szczyty lub też maszerować zbyt długo. A zmęczeni wojownicy nie będą w stanie przeciwstawić się oddziałom przeciwnika. Pamiętaj też, aby po zgrupowaniu twoich oddziałów nie wskazywać od razu miejsca, do którego mają trafić. Przeciwnik jest bowiem dość bystry i gdy zorientuje się, że próbujesz zmienić pozycję, może zaatakować cię w trakcie marszu. Jeśli nie jesteś w stanie obejść szyków wroga, postaraj się sprowokować jego oddziały tak, by opuściły swoją pozycję i ruszyły do walki. Możesz np. podesłać im typowych samurajów – harcowników – np. oddział konnych łuczników, którzy ostrzelają jednostki wroga, a potem wycofają się do swoich sił głównych. Jeśli i to nie pomoże, możesz spróbować dokonać pozorowanego odwrotu. Spróbuj zgrupować swoje wojska, a potem cofnij je w stronę któregoś z krańców mapy. Tak właśnie postępowali w bitwach dawni Mongołowie. Najpierw udawali odwrót, a potem niespodziewanie zawracali i nacierali na rozproszonego wroga. Spróbuj postępować tak samo, a być może przeciwnik uzna, że uciekasz z pola bitwy i rzuci się w pościg. Tymczasem ty zatrzymasz swoje wojska, zwrócisz je w przeciwną stronę i rozprawisz się z wrogiem.

Jeśli nie uda się żaden z powyższych sposobów wywabienia wroga z dogodnej pozycji, pozostaje ci już tylko atakować w normalny sposób.



Wróg wycofał się daleko, trzyma most pod ostrzałem. Musisz zatem sformować kliny i jak najszybciej przeprawić łuczników na drugi brzeg rzeki



Najtrudniejsza część operacji – przejście przez most. Najlepiej dwukrotnie kliknąć na oddziały wroga – wtedy twoi samurajowie ruszą biegiem

5. Mosty

Niestety, najtrudniejsza sytuacja ma miejsce wówczas, gdy przeciwnik znajduje się za mostem. Po pierwsze nie możesz wówczas wywabić go zza mostu, a po drugie przejście wąskiego mostku całą armią narazi cię na duże straty.

Co w takim razie należy zrobić? Niestety, sytuacja ta jest nadzwyczaj trudna. Jeśli masz konnych lub pieszych łuczników, spróbuj szybko przeprawić ich na drugi brzeg, gdzie będą mogli rozpocząć walkę z wrogiem, a przede wszystkim przyjmą na siebie część strzał przeciwnika. Zaraz po nich skieruj na most piechotę i jazdę, a gdy znajdą się już na drugim brzegu, od razu rozkaż im zaatakować jednostki przeciwnika.

Jeśli nie masz łuczników, nie pozostaje ci nic innego, jak tylko zgrupować armię i wydać jej rozkaz zaatakowania przeciwnika całością sił. Kliknij dwukrotnie na jego oddziały – twoje siły ruszą biegiem i być może zdołają dojść do oddziałów przeciwnika, zanim samurajów wystrzelają łucznicy.

Sześć kroków do zwycięstwa

1.
Kluczem do zwycięstwa jest pozycja, którą zajmują twoje wojska. Zawsze powinieneś być wyżej niż przeciwnik, lub też co najmniej na równym poziomie

2.
Jeśli przeciwnik zajmuje lepszą pozycję niż ty, nie atakuj, ale postaraj się obejść jego szyki

3.
Przeprowadź ostrzał łuczników i arkabuzerów, a potem szybkie i miażdżące uderzenie dużymi siłami

4.
Nie obawiaj się dzielenia swoich sił. W chwili, gdy większość twojej armii atakuje siły przeciwnika, wydzielone oddziały jazdy lub piechoty mogą dokonać obejścia lub oskrzydlenia armii przeciwnika

5.
Bezlitośnie ścigaj rozbite jednostki przeciwnika. Niszcz jego siłę żywą, a zapewnisz sobie zwycięstwo

6.
Staraj się wywabiać przeciwnika przez wysyłanie małych oddziałków, które rozpoczną walkę, a potem wycofają się. Najlepiej nadają się do tego konni łucznicy

6. Zasadzki i szyki

SHOGUN umożliwia zastosowanie w bitwach kilku rodzajów podstawowych szyków bitewnych. Pamiętaj jednak, że możesz zawsze dowolnie je modyfikować, a także wysyłać oddziały w ustalonej przez siebie kolejności.

Pamiętaj, że w czasie bitwy nie możesz roztrwonić swoich sił. Postaraj się działać tak, aby zawsze, w każdym starciu posiadać przewagę nad przeciwnikiem. Jeśli wysyła do walki jeden osamotniony oddział, wyślij przeciwko niemu dwa, tak aby szybko i pewnie odnieść zwycięstwo. Jeśli zauważyłeś, że przeciwnik rozdzielił swoje siły, postaraj się zaatakować kolejno całością swojej armii jego rozproszone wojska. Pamiętaj, że jak bić, to na całego, a największe straty powstają wtedy, gdy walczą dwa oddziały o takiej samej liczebności i podobnym morale.

W SHOGUNIE możesz także organizować zasadzki. Jeśli warunki terenowe to umożliwiają, ukryj część swoich sił w lesie lub za wzgórzem. Nie będą wówczas widoczne, a wprowadzenie ich do walki może być sporym zaskoczeniem dla przeciwnika.

W czasie bitwy pamiętaj, aby zawsze zachować sobie choć jeden oddział jako odwód. Najlepiej do tej roli nadaje się kawaleria, która szybko się przemieszcza, szybko też może wejść do walki.



Kawaleria doskonale nadaje się do ataku na łuczników wroga, a także do wykonania pościgu i wybicia uciekających wojsk nieprzyjacielskich



Gdy dojdzie do bezpośredniego starcia, łucznicy będą mało przydatni, a w dodatku mogą razić własne oddziały walczące z nieprzyjacielem



Wykorzystaj warunki terenowe – ukryj część swoich oddziałów w lesie lub za wzgórzem



Bez litości ścigaj uciekające oddziały wroga. Musisz wyeliminować jak najwięcej siły żywej nieprzyjaciela. Tylko wtedy odniesiesz zwycięstwo!

III. Viktoria!

Jeśli bitwa zakończyła się twoim zwycięstwem, a nieprzyjacielski generał lub dajmio ucieka z pola walki, zapominając o swym honorze, powinieneś maksymalnie wykorzystać tę sytuację. Natychmiast wyślij w pościg wszystkie swoje wojska. Jest to bardzo ważne, gdyż czasami nieprzyjaciel potrafi zebrać swoje siły i na nowo utworzyć szyk bojowy. Pamiętaj także, że najważniejsza jest eliminacja siły wroga. Dlatego pokonanych musisz bezlitośnie ścigać. Do pościgu najlepiej nadaje się kawaleria, natomiast łuczników, zarówno konnych jak i pieszych powinieneś zostawić w spokoju. Jeśli w bitwie brał udział nieprzyjacielski dajmio, powinieneś zaatakować jego poczet i spróbować zabić przeciwnika. Być może po jego śmierci (jeśli nie ma on następcy) klan wroga rozpadnie się, a ty wykorzystasz tę sytuację polityczną.

Czasami, gdy rozpoczynasz bitwę (dotyczy to zwłaszcza walk z roninami i powstańcami), może wydawać ci się, że komputer popełnił błąd. Uważaj! Jeśli nigdzie na mapie nie ma wojsk przeciwnika, nie znaczy to, że uciekł, lecz że po prostu ukrył swe oddziały w lesie. Powinieneś wówczas dokonać zwiadu i sprawdzić każdą kępę drzew i krzaków. Być może w którejś z nich ukrywa się piechota i łucznicy wroga.

Po zwycięskiej bitwie zazwyczaj możesz zająć jedną lub nawet kilka nowych prowincji. Pamiętaj, aby natychmiast pozostawić w nich silne garnizony, a w strategicznych miejscach wznieść umocnione zamki i twierdze, które pozwolą ci utrwalić twoje panowanie na dłużej. Pamiętaj też o stałym dosyłaniu na teren walk coraz to nowych posiłków i jednostek. Przecież w walce ponosisz straty i trzeba uzupełniać wykrwawione oddziały.



Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

SZYBKA POMOC

spawnmass X #
Daje przedmiot razy # (# to ilość)

slomo #
Im wyższa wartość #, tym szybsza gra

Lista przedmiotów
Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun
Weaponmodreload
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSuit
Sodacan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Rebreather
AdaptiveArmor
Binoculars
BallisticArmor
LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
MedKit
VialCrack
Flare
FireExtinguisher
Cat
Rat
Mutt
mj12troop
mj12commando
unatcotroop
militarybot
bummale
bumfemale
doctor
nurse
cop
riotcop
doberman
Seagull

Aby przenieść się na dowolny poziom, po prostu wpisz:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCO Island
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ



Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open04_NYC_UNATCO-Island
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open05_NYC_UNATCO-Island
Open05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open06_HongKong_Wan Chai_Canal
Open06_HongKong_Wan Chai_Garage
Open06_HongKong_Wan Chai_Market
Open06_HongKong_Wan Chai_Street
Open 06_HongKong_Wan Chai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs _Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_ Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

Aby obejrzeć filmy, wpisz odpowiednio:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

Dysk twardy w kawałkach...

Wygląda niepozornie – nieduże, metalowe pudełko wewnątrz obudowy PC. Ale jest niezwykle pracowity – kręci się cały czas... To twój dysk twardy

Złącze zasilania

● Każde urządzenie musi być jakoś zasilane, dysk także. Służy do tego standardowe, wewnętrzne złącze zasilające. Posiada ono charakterystyczne wycięcie we wtyczce – wszystko po to, abyś nie podłączył go odwrotnie!

Nośnik

● Metalowe talerze pokryte warstwą magnetyczną (podobną do tej w dyskietkach czy kasetach wideo). To właśnie na ich powierzchni zapisywane są wszystkie dane

Silnik

● Talerze dysku obracane są przez specjalny silnik. Oś silnika musi być bardzo dokładnie i mocno przymocowana do nośnika tak, aby przy pracy nie występowały żadne drgania i wibracje talerzy

Obudowa

● Ponieważ dysk jest bardzo delikatnym urządzeniem, zarówno elektronika jak i nośnik są chronione szczelną obudową. Nie powinieneś za nic zaglądać do środka – możesz zniszczyć dysk!

Głowica

● Wygląda bardzo niepozornie – taka mała kostka na cienkiej blaszce. Jednak to ona odpowiada za zapis oraz odczyt danych. Głowica podczas pracy utrzymuje się tuż nad powierzchnią nośnika dzięki zjawisku poduszki powietrznej

Złącze kontrolera

● Tutaj wpinasz specjalny przewód (tzw. taśmę) łączący dysk z kontrolerem na płycie. Zwróć uwagę na wtyczkę – źle podłączony dysk nie będzie działał!

Zworki

● Przy ich pomocy ustawiasz numer dysku. Do jednego złącza kontrolera możesz podłączyć dwa urządzenia. Właśnie przy pomocy zworek (zwierając odpowiednie końcówki w gniazdku) określasz, czy dysk będzie głównym urządzeniem (master), dodatkowym (slave), czy ich ustawienie ma określać kolejność podłączenia do przewodu (cable select)

Ruchome ramię

● Dzięki tej prostej konstrukcji głowica może przemieszczać się nad nośnikiem. W połączeniu z ruchem obrotowym talerzy pozwala to dotrzeć w każde miejsce dysku

Przewód-taśma

● Przesyła dane pomiędzy głowicą, a układami elektronicznymi dysku. Dzięki elastycznym przewodom głowica może bez przeszkód poruszać się na wysięgniku

Sztuczki i kruczki

● Większość produkowanych obecnie dysków posiada wycięcie w górnej części gniazda łączącego je z kontrolerem. Również kable połączeniowe mają prostokątny ząbek na wtyczce, tak więc trudno ci będzie pomylić się i podłączyć przewód do odwrotnie.

● Jeśli nie masz kabla z wycięciem, nie martw się. Przyjrzyj się uważnie taśmie połączeniowej – jeden z przewodów oznaczony jest innym kolorem (najczęściej na czerwono). Bolce złącza też są ponumerowane – numer 1 odpowiada kolorowemu przewodowi.

● Jeśli masz dysk pracujący w trybie UDMA/33, nie musisz przejmować się sposobem połączenia z kontrolerem. Jednak przy dyskach UDMA/66 nie możesz już dowolnie zamieniać końcówek taśmy łączącej, bo sprzęt nie będzie działał.

● Czasami zdarza się, że przy podłączeniu dwóch urządzeń (np. dysku i CD-ROM'u) do tego samego kanału kontrolera i ustawieniu ich zworkami w tryb pracy „cable select" żadne nie działa. Nie martw się tym – po prostu ustaw ręcznie dysk jako główne urządzenie, a drugi napęd jako dodatkowe.

● Niektóre dyski nie lubią pracy w pozycji pionowej – ich żywot jest wtedy bardzo krótki. Odpowiednie dane dostaniesz oczywiście od sprzedawcy.

● Część urządzeń posiada dodatkowe wyprowadzenie do podłączenia diody informującej o pracy napędu. Co prawda podobne wyjście jest już na płycie głównej, ale – gdy masz np. dwa dyski – czasem warto wiedzieć, który z nich działa... Wystarczy podłączyć drugą diodę.

Tekst: R.J., „Yackoo!", ilustracje: H.Kołodziejczyk



Wirujące dane



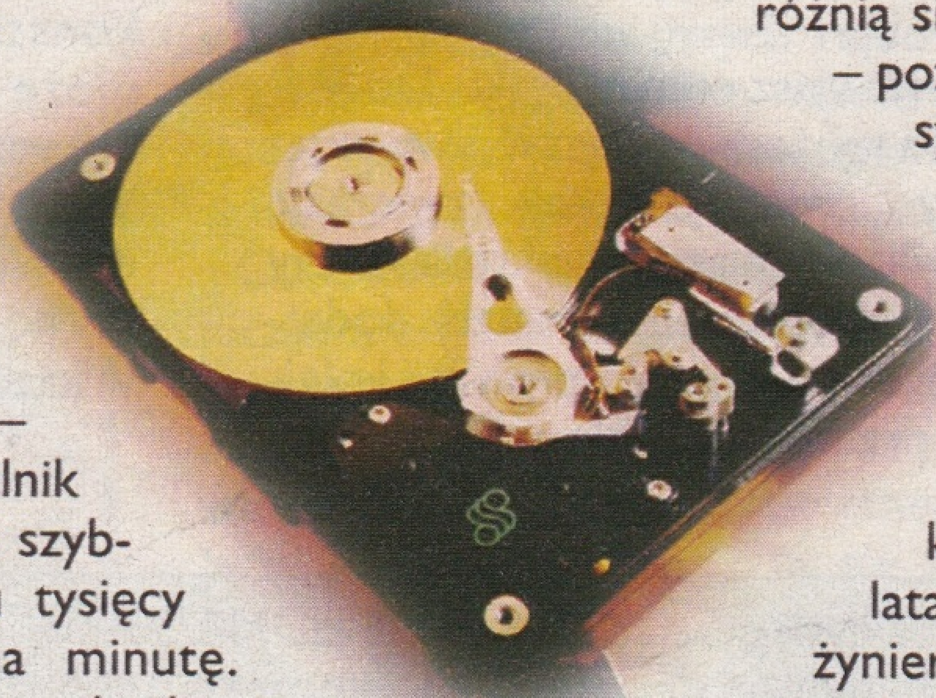
Uruchamiasz komputer, grasz w gry, piszesz listy, tworzysz grafikę... Bez względu na to, do czego używasz komputera, prawie cały czas niezmordowanie pracuje w nim dysk twardy – daleki kuzyn niepozornej dyskietki

Co powinieneś wiedzieć o dyskach twardych

Dysk twardy jest chyba jedyną częścią komputera, której awaria potrafi przyprawić użytkownika o depresję lub atak szału i rozpaczy. Dlaczego? Bo wraz z „chorobą" tego urządzenia, wszystkie zapisane na nim dane mogą bezpowrotnie zniknąć. Ale zaraz, moment... Co takiego właściwie znajduje się w środku obudowy popularnego „twardziela"?

NIC CIEKAWEGO, CZYLI DYSK OD ŚRODKA

Zapewne zdarzyło ci się kiedyś z nudów dokonać sekcji zwłok na dyskietce komputerowej. Wewnątrz plastikowej koperty znajdował się ciemnobrązowy (lub czarny), miękki krążek. To właśnie na nim zapisywane są dane. W podobny sposób skonstruowany jest dysk twardy, z tym że zamiast elastycznych krążków wewnątrz znajdują się metalowe krążki (talerze), pokryte warstwą magnetyczną. Ich liczba, w zależności od pojemności dysku, może być różna (zazwyczaj wynosi od dwóch do ośmiu sztuk). Tak samo, jak w wypadku dyskietki, za odczyt i zapis informacji na dysku odpowiedzialne są specjalne głowice, przy czym, inaczej niż w stacji dysków w „twardzielu", może ich być kilka lub kilkanaście. Głowice są umocowane do specjalnych wysięgników, dzięki czemu mogą się poruszać od krawędzi nośnika do jego środka. Ruchem głowic steruje specjalny, bardzo precyzyjny silniczek krokowy. Również talerze z warstwą magnetyczną nie są nieruchome – oddzielny silnik obraca je z szybkością kilku tysięcy obrotów na minutę. Poza tym w obudowie znajduje się kilka układów scalonych odpowiedzialnych za sterowanie obydwoma silniczkami, odczyt i zapis danych oraz komunikację z kontrolerem dysku znajdującym się na płycie głównej PC.



INFO
ILE KOSZTUJE DYSK?

Obecnie dyski nie są aż tak koszmarnie drogie, jak dawniej. Za średniej klasy dysk 10 GB zapłacisz około 390 złotych, za 15 GB – 450 zł, a za 20 GB 500 złotych. Dużo więcej kosztują urządzenia SCSI – 9 GB około 1000 złotych!

I O CO TYLE KRZYKU?

Skoro dysk to taka przerośnięta dyskietka, po co tyle hałasu? Cały problem tkwi w... szybkości pracy i pojemności. Jak wiesz, odczytanie większej ilości danych z dyskietki zajmuje sporo czasu – dzieje się tak dlatego, że krążek nośnika dyskietki nie może obracać się z odpowiednio dużą szybkością. A dokładniej mówiąc: gdyby wirował szybciej, głowica napędu mogłaby odczytywać zupełnie przypadkowe miejsca na dyskietce. Dysk twardy musi więc być wykonany o wiele dokładniej i precyzyjniej. Również sama warstwa magnetyczna i głowice różnią się od tej z dyskietki – pozwalają ciaśniej zapisywać dane, przez co na dysku mieści się aż tak wiele rzeczy. I właśnie szybkość oraz pojemność nośnika były przez długie lata wyzwaniem dla inżynierów oraz producentów dysków twardych...

NIE TAK DAWNO TEMU...

Jeszcze kilkanaście lat temu szczytem marzeń użytkowników komputera było... mieć jakikolwiek dysk twardy. To jakikolwiek dokładnie znaczyło 20 lub 40 MB – tyle miały pierwsze popularne „twardziele". Cóż, dzisiaj wydaje się to śmieszną liczbą (zwłaszcza, gdy karty graficzne 3D mają nie mniej niż 16 MB), ale wtedy to była ogromna wielkość. Całe szczęście, naukowcy szybko wymyślali nowe rodzaje nośników, inżynierowie także nie próżnowali i w sprzedaży pojawiły się ogromne dyski, nawet 640 MB... To oczywiście żart – jak dla nas wcale nie byłyby one olbrzymie. Dzisiaj standardem jest 12, 16 czy 20 GB.

INFO
KTO TU KŁAMIE?

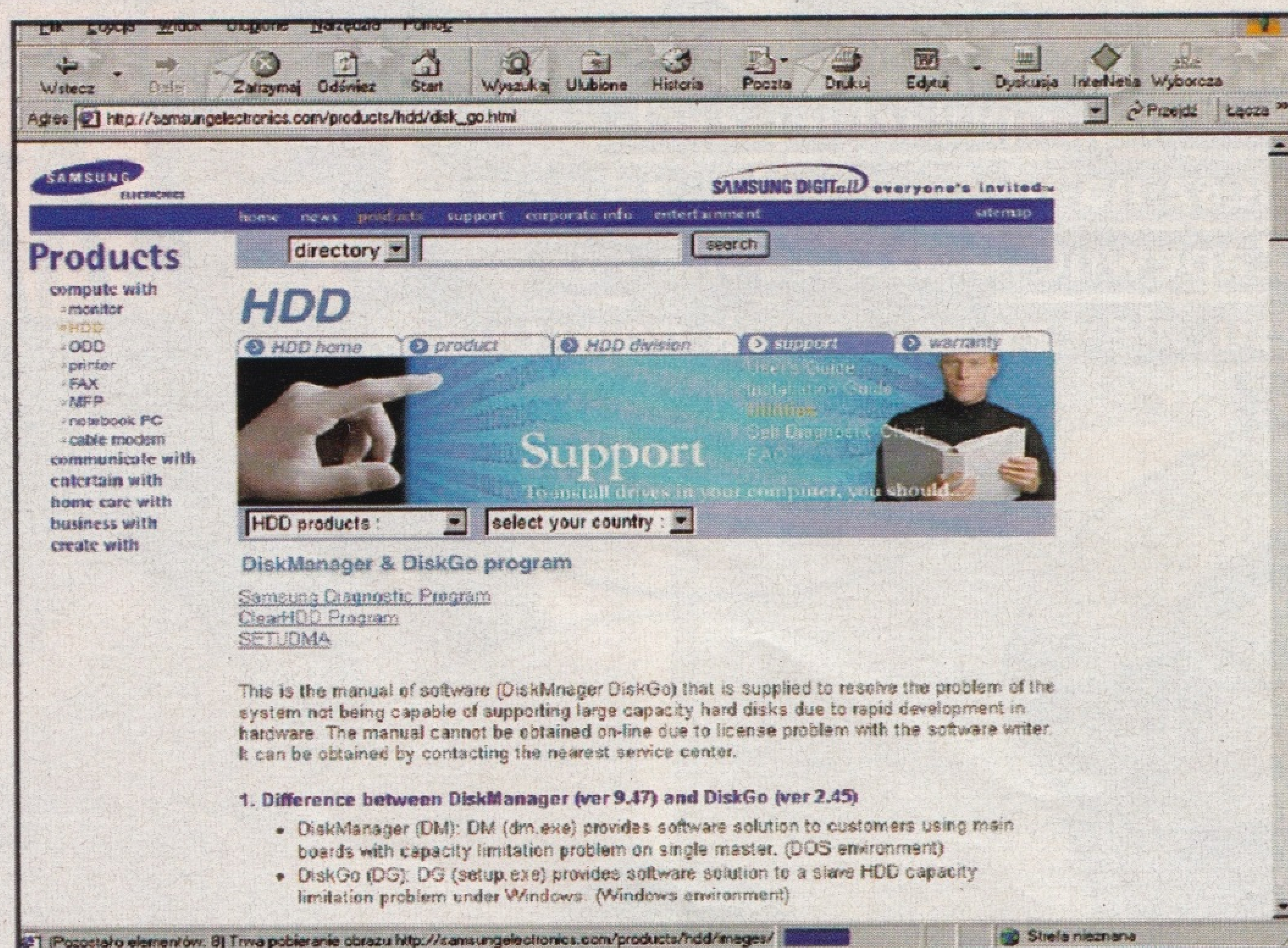
Najczęściej pojemność dysku podana przez producenta nie jest zgodna z rzeczywistością. Często podawane XXXX MB to miliony bajtów, jakie dysk może pomieścić. Jeden MB (megabajt) ma 1048576 bajtów, nie zaś 1000000, dlatego w rzeczywistości dysk jest o około 4,6 % mniejszy od wielkości podawanej przez producenta. Np. dysk 4330 MB ma 4131 MB. W czasie zakładania partycji będzie podana faktyczna ilość megabajtów (inna od podanej przez producenta). Zobacz to sam: pod ikoną dysku twardego, we właściwościach (Windows 9X) jest podawana prawdziwa pojemność dysku w bajtach i GB.

TiPSY

MAKSYMALNA SZYBKOŚĆ

Wszystkie współczesne płyty główne posiadają 2 złącza EIDE i mogą obsłużyć cztery urządzenia (dyski, CD-ROM itp.). Podłączając wszystko jak popadnie, możesz skutecznie spowolnić komputer.

Najlepiej, jeśli dysk twardy podłączysz pojedynczym przewodem do pierwszego złącza kontrolera, a CD-ROM do drugiego gniazda. Po co takie zamieszanie? Otóż, jeśli na jednym kablu są dwa urządzenia działające z różną szybkością, szybsze z nich dostosowuje się do wolniejszego. W praktyce twój dysk UDMA/33 może więc działać w powolnym trybie PIO 0...



Mimo że większość dysków nie potrzebuje specjalnych sterowników, warto zaglądać na strony producentów – można tam pobrać przydatne narzędzia

Z dawnymi dyskami wiąże się jeszcze kilka innych problemów. Jednym z nich było parkowanie dysku. Głowice zapisujące i czytające dane, unoszą się nad powierzchnią nośnika dzięki cieniutkiej poduszce powietrznej, powstającej podczas wirowania talerzy. Gdy wyłączasz komputer, obroty ustają i poduszka znika, a głowica... jest automatycznie odsuwana znad nośnika w bezpieczne miejsce. Jednak dawniej dyski nie miały takiego zabezpieczenia i przed wyłączeniem PC trzeba było pamiętać o uruchomieniu specjalnego programu przesuwającego głowicę. Jeśli ktoś zapomniał o tym, mógł nawet uszkodzić dysk!

TAKI SAM, ALE INNY

Przez wszystkie lata praktycznie nie zmienił się sposób podłączania dysku. Służy do tego specjalny kontroler oraz złącza obecne na płycie głównej. Całość określa się mianem EIDE – Enhanced Integrated Device Electronics. Dzięki temu możesz podłączyć maksymalnie cztery urządzenia (dyski twarde, napędy CD-ROM lub DVD-ROM, nagrywarki CD czy też np. Zip'a). Kontroler EIDE jest unowocześnioną i szybszą (transfer 13.3 MB/s) wersją swojego poprzednika, znanego posiadaczom starszych PC – IDE. Jak rozpoznać, który z nich masz w swoim komputerze? To łatwe, IDE – Integrated Device Electronics nie potrafił pracować z dyskami większymi niż 528 MB i był czterokrotnie wolniejszy od swojego następcy.

Obecnie produkowane dyski twarde oferują o wiele większe możliwości, niż te określone w standardach sprzed lat. Producentom i użytkownikom najbardziej doskwierała niewielka prędkość odczytu. Problem ten rozwiązało wprowadzenie nowych technologii przesyłania danych: Ultra DMA-33 i Ultra DMA-66 (Ultra Direct Memory Adressing), pozwalających na komunikację dysk-kontroler z szybkościami 33 i 66 MB/s. Ostatnio nawet powstała kolejna odmiana szybkiej transmisji – Ultra DMA-100.

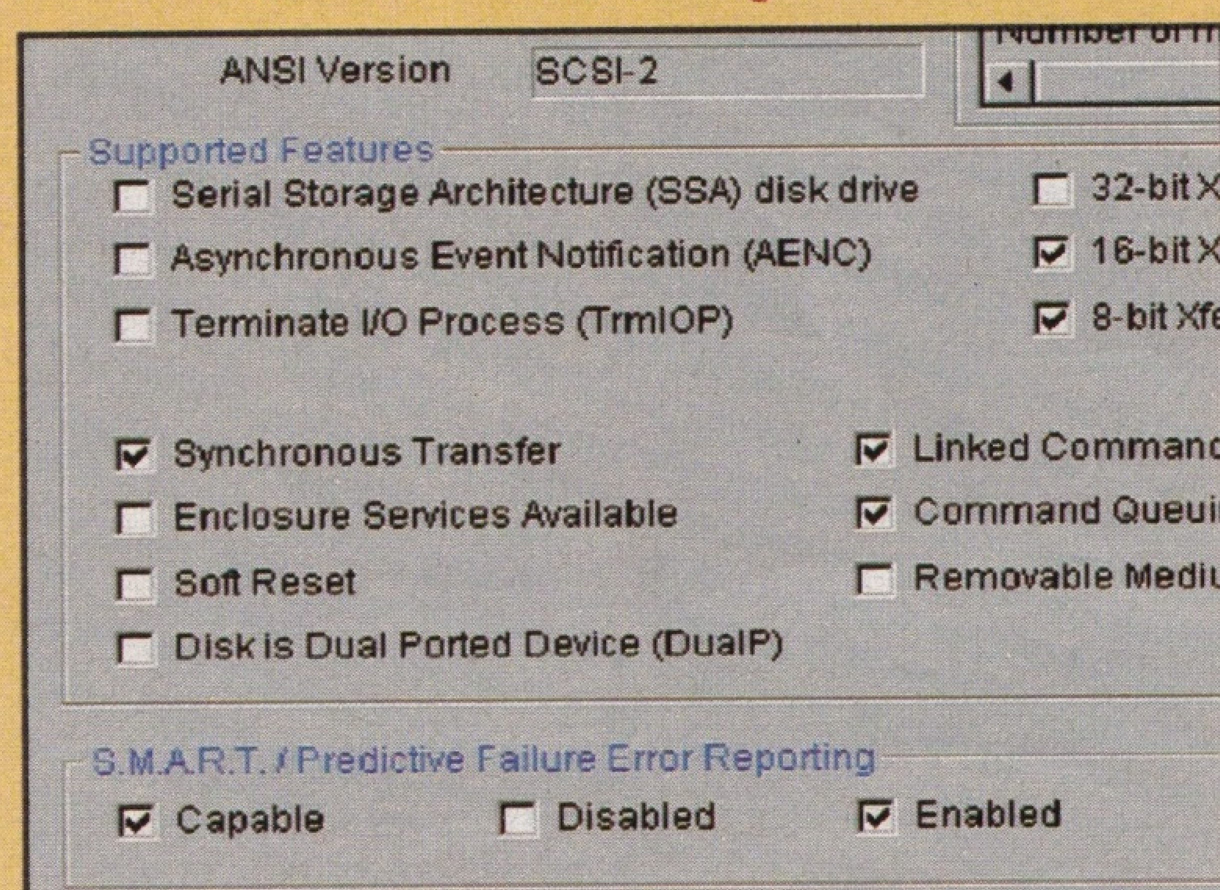
Informacje o trybie pracy dysku (jak i wszystkich napędów w komputerze) podawane są przy starcie komputera – zapewne nie raz widziałeś pojawiającą się na krótko na ekranie tabelkę z danymi o komputerze. Gdy się pojawi, wciśnij na klawiaturze PAUSE. Teraz możesz w spokoju przeczytać potrzebne informacje (aby komputer ruszył dalej, wciśnij Esc).

Kolejną nowością jest S.M.A.R.T. – Self Monitoring And Reporting Technology – system automatycznego wykrywania i zgłaszania błędów. Dzięki niemu dysk może sam wykryć swoje złe działanie i dzięki specjalnym programom poinformować użytkownika, że np. istnieje ryzyko awarii.

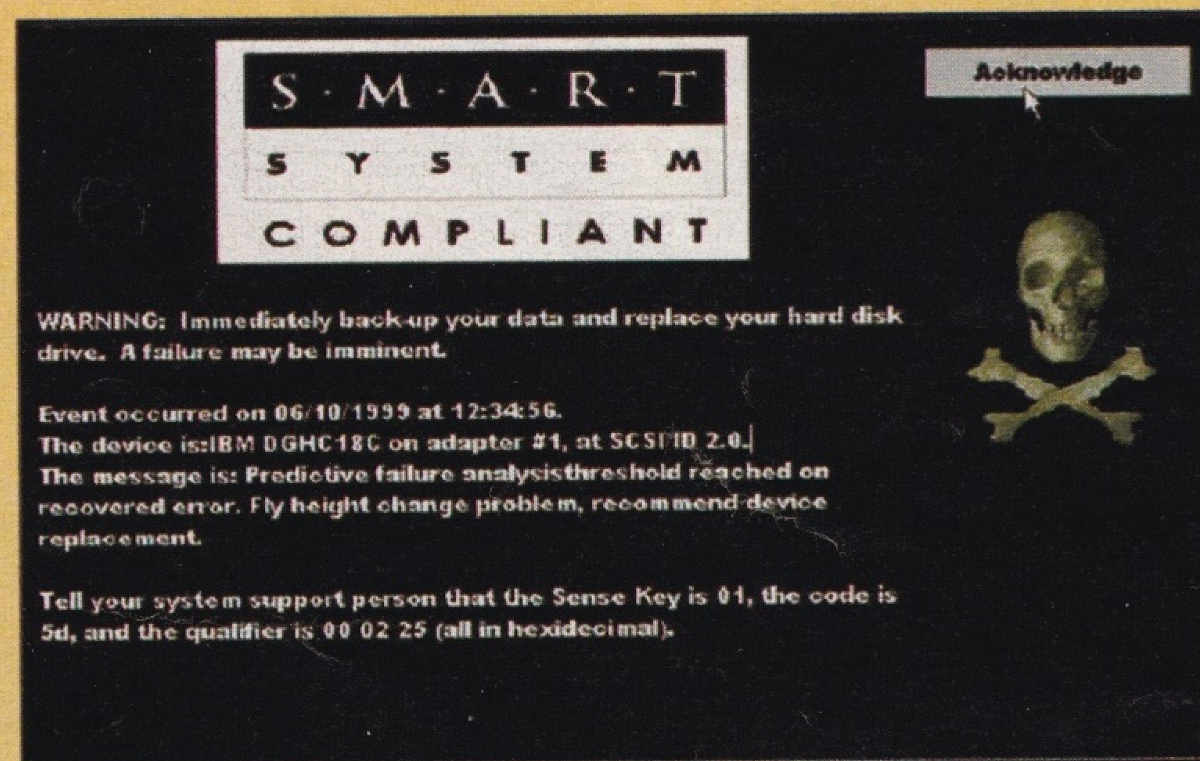
Poza złączem EIDE, do podłączenia dysku można użyć kontrolera SCSI – Small Computers Systems Interface. Standard ten pozwala podłączyć nawet do 8, 15 lub 31 urządzeń i oferuje znacznie większą szybkość oraz niezawodność transmisji danych. Podobnie jak złącze EIDE, SCSI też mają kilka trybów pracy, różniących się szybkością przesyłania danych. Niestety, dyski SCSI, są znacznie droższe i używa się ich w poważnych komputerach (np. serwerach).

Do podłączenia dysków EIDE wykorzystuje się standardowe, płaskie, 40-żyłowe przewody (popularnie nazywane taśmą). Występują one w kilku odmianach: pojedynczej (do podłączenia jednego urządzenia), podwójnej (dla 2 napędów) oraz w wersji dla dysków UDMA/66 – poznasz je po... niebieskiej wtyczce od strony kontrolera.

S.M.A.R.T. CZYLI BĄDŹ SPRYTNY



Jeśli twój dysk korzysta z technologii S.M.A.R.T., warto rozejrzeć się za programem obsługującym te funkcje



Programy obsługujące standard S.M.A.R.T. nie zawsze uchronią cię przed awarią dysku, ale dzięki wcześnie zauważonym objawom możesz zdążyć przegrać dane w bezpieczne miejsce albo odwiedzić serwis. Jeśli ciekawi cię ich działanie, możesz odwiedzić jedną ze stron producentów oprogramowania, np. http://lc-tech.com

INFO

TO, CZEGO NIE WIDAĆ

W miarę powstawania nowych, większych dysków i kolejnych wersji systemów operacyjnych zmieniał się sposób podziału miejsca na dysku.

Aby cokolwiek zapisać na nośniku, trzeba go przygotować – zupełnie tak samo, jak gdybyś przed poukładaniem książek musiał zamontować półki w regale. Takimi „półkami" na dysku są sektory – mają one takie same rozmiary (zwykle 512 bajtów). Oprócz tego sektory pogrupowane są jeszcze w większe części – klastry. Klaster nie może być mniejszy od długości sektora i musi się składać z liczby sektorów będącej potęgą dwójki, dlatego jego pojemność wynosi: 2, 4, 8, 16, 32... KB.

Podział ten jest tak ważny dlatego, że każdy plik zajmuje określoną ilość klastrów – np. tekst o długości 1kb na dysku o klastrach 64kb zajmie aż 64 kb. – w ten sposób przy źle przygotowanym dysku możesz zmarnować nawet 50% jego pojemności! Do przygotowania dysku służy program FDISK dołączany do każdego systemu operacyjnego – jego kolejne wersje mogły obsługiwać coraz większe dyski (system FAT16 w DOS-ie, Windows 3.x i Windows 95, FAT32 w Windows 95 OSR2 i Windows 98, FAT32X w Windows 98 SE). FDISK nie tylko określa strukturę dysku (wielkość klastrów), ale też pozwala zakładać tzw. partycje – dzielić jeden dysk na części widziane przez system jako niezależne dyski. Na koniec jeszcze trzeba tylko sformatować dysk i już możesz instalować system.

JAK PODZIELIĆ DYSK?

Jeśli kupiłeś komputer albo chcesz przeinstalować system, a nie przeraża cię perspektywa ponownej instalacji wszystkich programów (i utrata danych), poniżej znajdziesz przepis na optymalne przygotowanie dysku.

- Wystartuj komputer z dyskietki systemowej
- Uruchom program FDISK.EXE
- Jeśli masz Windows 98 lub Windows 95 OSR2:

a) Program spyta, czy włączyć obsługę dużych dysków (powyżej 2.1 GB), odpowiedz TAK

b) Na pytanie, czy przeznaczyć cały dysk na partycję główną odpowiedz TAK (chyba, że koniecznie chcesz mieć np. dwie partycje)

c) Po zakończeniu pracy zresetuj komputer i sformatuj dysk

- Jeśli masz DOS-a, Windows 95:

a) W zależności od wielkości dysku podziel go na partycje główną i rozszerzoną

b) Uaktywnij partycję główną (z niej startuje system)

c) Po zakończeniu pracy zrestartuj PC i sformatuj dysk (dyski)

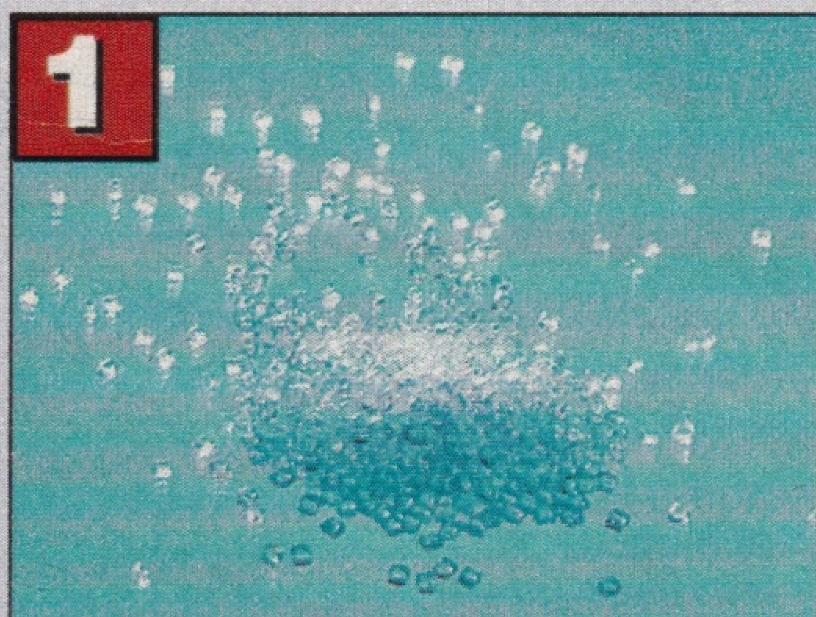
- UWAGA! Powyższe działanie usuwa całą zawartość dysku twardego! Jeśli nie masz pewności, czy użyć tej funkcji i jak to zrobić, poradź się kogoś bardziej doświadczonego.

Tekst: R.J. „Yackool", Zdjęcia: materiały prasowe producentów

SREBRNE

Płyty CD stały się jednym z najpopularniejszych nośników danych. Znajdziesz na nich muzykę, zdjęcia oraz gry komputerowe. Zapewne widziałeś nie raz płyty wielokrotnego zapisu, ale czy wiesz, jak powstają zwykłe srebrzyste krążki?

Jak powstaje CD-R



Na początku potrzebne jest tworzywo sztuczne w formie granulatu (czyli niewielkich ziarenek)



Ziarenka tworzywa są podgrzewane do około 300°C. Rozpuszczają się i w niewielkich porcjach są wlewane do specjalnych, okrągłych form. Potem opuszcza się na nie matrycę i w ten sposób powstaje krążek



W wewnętrznej części krążka nakładana jest farba. Płyta zaczyna się bardzo szybko obracać, co jest konieczne, aby dobrze rozprowadzić farbę. Ta metoda gwarantuje równomierne rozmieszczenie barwnika na całej płycie



Na farbę nakładana jest warstwa srebrnego barwnika. Podczas nagrywania płyty pierwszy barwnik jest wypalany laserem nagrywarki. Przy odtwarzaniu światło odbija się od warstwy srebrnej i wracając, „przenosi" dane

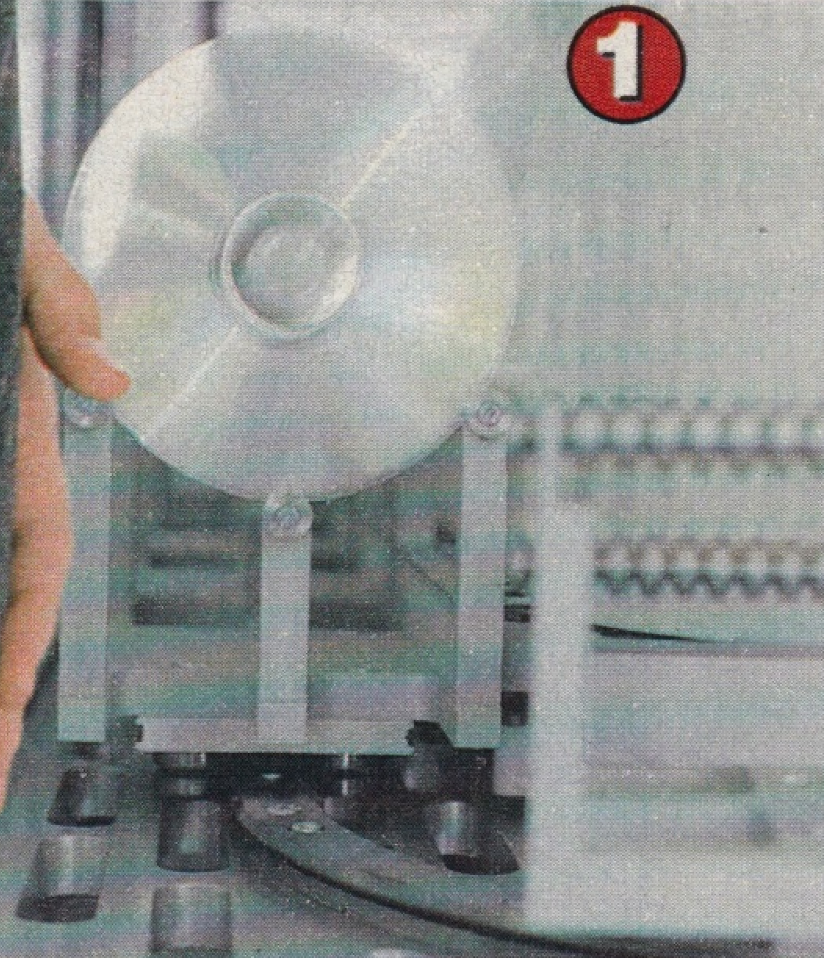


Na górze umieszczana jest jeszcze jedna, tym razem biała, warstwa. Jest zrobiona ze specjalnego materiału. Można na niej pisać specjalnymi pisakami (tylko nie długopisem) albo naklejać na nią etykiety

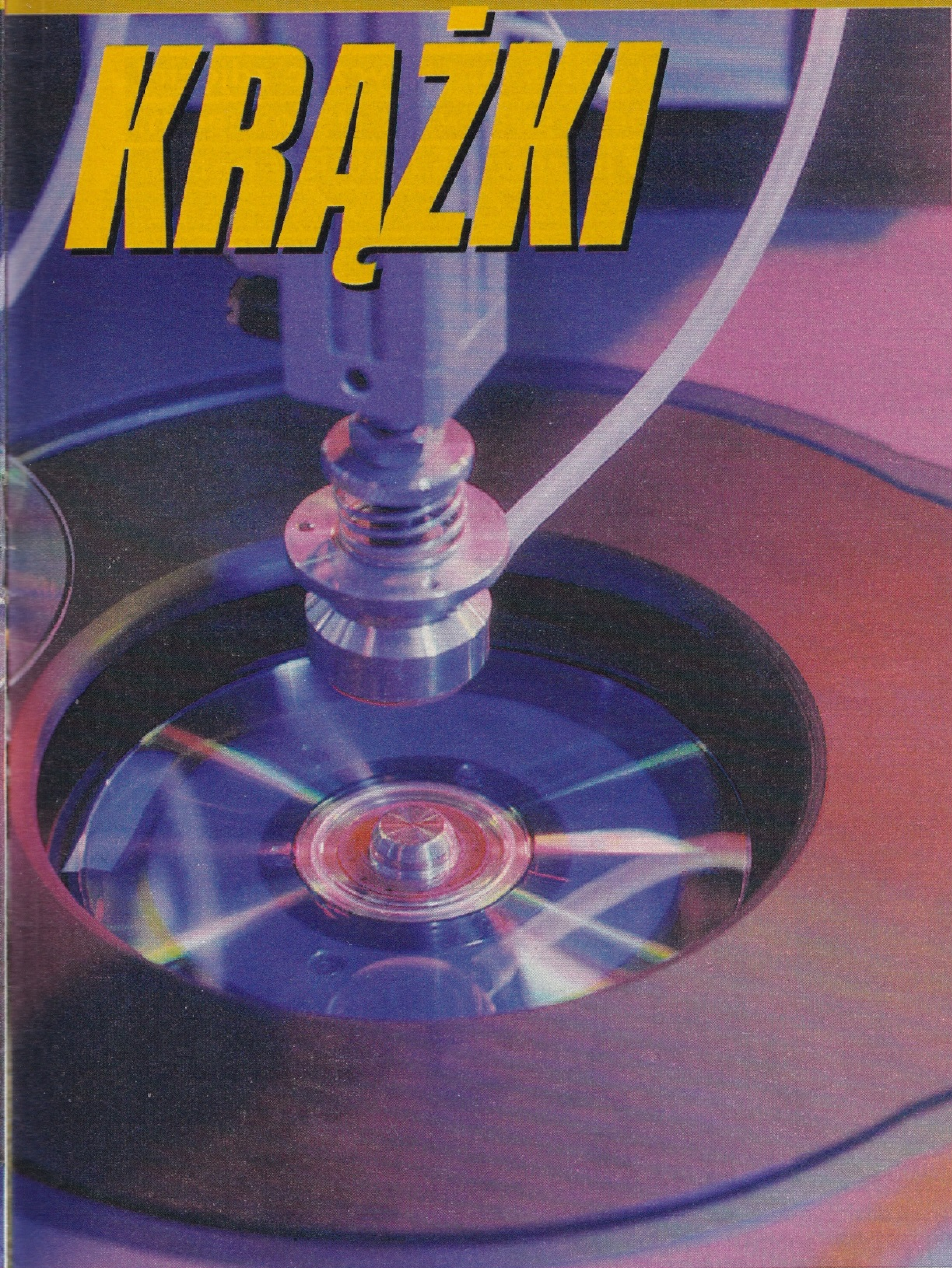
Płyty CD są jednym z najpopularniejszych nośników danych. Lekkie, pojemne (mogą pomieścić do 700 MB), trudno z nich coś skasować. Nie kosztują zbyt dużo. Nowoczesny komputer nie musi posiadać stacji dyskietek, ale jeśli nie ma czytnika CD, jest niekompletny. Zalety srebrnych krążków są ogromne. Używa się ich do zapisywania danych w komputerach, ale również nagrywa na nich utwory muzyczne.

Ilość produkowanych

W drodze na półki



KRĄŻKI



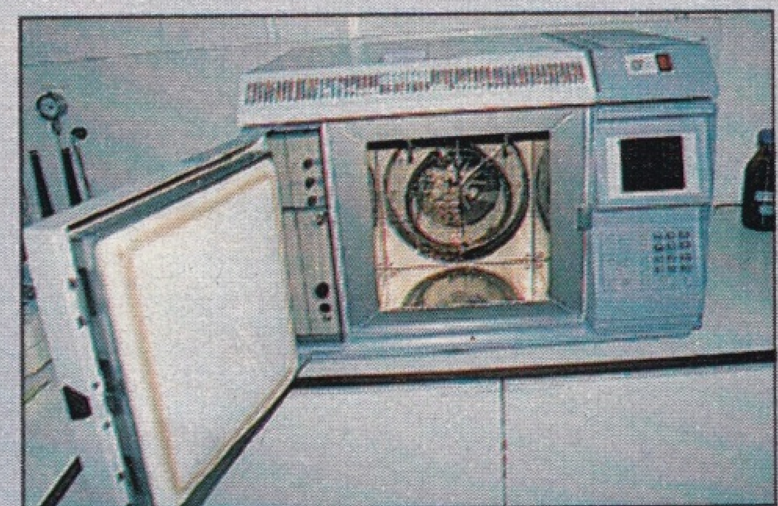
płyt CD jest olbrzymia. Lecz w jaki sposób powstają?

Płyty CD trzeba podzielić na dwa rodzaje: płyty audio i płyty z danymi. Te pierwsze mogą zawierać tylko dane dźwiękowe i niekiedy posiadają jeszcze specjalne zabezpieczenia uniemożliwiające kopiowanie. W ten sposób wydawcy zabezpieczają się przed piratami, których działania przynoszą olbrzymie straty. W sprzedaży są też czyste płyty, służące do nagrywania własnych programów, za pomocą tzw. nagrywarki albo wypalarki (ponieważ nagrywanie na płytę CD-R określa się powszechnie jako wypalanie). Ceny nagrywarek są w chwili obecnej dość niskie i coraz więcej ludzi posiada je w domach. Niestety, przy wypalaniu czasami pojawia się problem, płyta nie daje się nagrać. Przyczyny mogą być różne, a jedną z nich jest różnorodność formatów płyt CD-R. Niektóre płyty nie pozwalają na zapis przy pewnych prędkościach wypalania. Zależy to od rodzaju barwnika użytego do produkcji płyty, a konkretnie od przepuszczalności światła tego barwnika. Ponadto każdy producent używa własnej mieszanki. Zasada jest następująca: im cieńsza warstwa barwnika, tym większa może być prędkość wypalania. Najnowsze płyty, które mogą być wypalane przy prędkości ośmiokrotnej, posiadają barwę bladometaliczną. Z kolei płyty audio są niebieskawe albo zielone. Tutaj, ze względu na grubą warstwę farby, laser potrzebuje więcej czasu na wypalenie informacji. Jeśli ustawi się zbyt dużą prędkość nagrywania, łatwo może pojawić się błąd. Żeby temu zapobiec, każda płyta zawiera specjalne informacje, które nagrywarka odczytuje i automatycznie ustawia swoją prędkość. Bardzo ważne jest więc, aby nagrywarki rozpoznawały te informacje. Płyty renomowanych producentów dają taką gwarancję, podczas gdy na płytach nieznanych firm nadal mogą pojawiać się błędy.

Płyty CD-R różnią się również pojemnością. Najczęściej spotykane są 650MB (74 minuty) oraz 700 MB (80 minut). Spotkać można również płyty o innych pojemnościach, więc podczas zakupów lepiej uważać. Należy też pamiętać, żeby kupować płyty znanych firm, które – choć droższe – dają jednak gwarancję poprawnego zapisu. Nigdy nie wiadomo, co się stanie podczas wypalania krążka No-Name. Od takich produktów lepiej trzymać się z daleka. To tylko pozorna oszczędność.

Tajemniczy barwnik



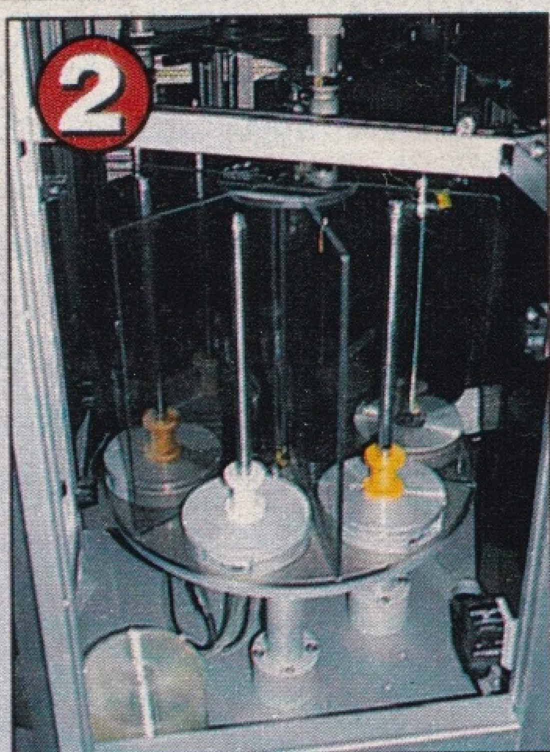


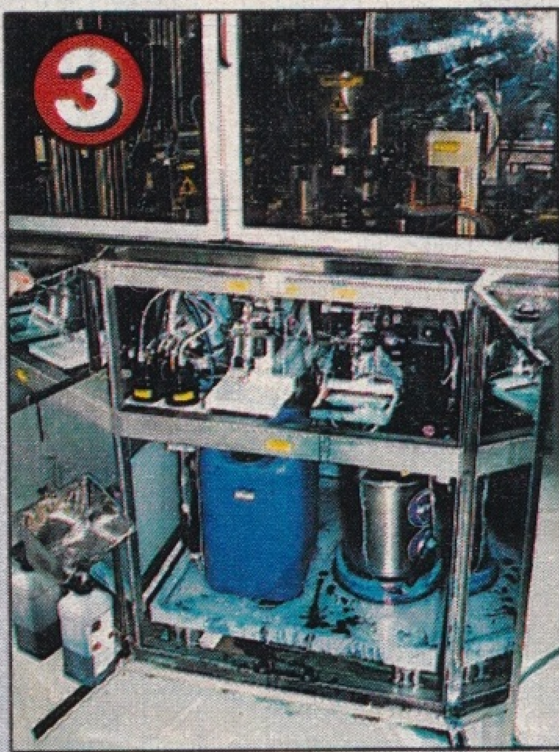
Każdy producent płyt posiada własną mieszankę, którą pokrywa się krążki. W niewielkim stopniu składa się ona z niebieskiej (lub zielonej) farby. Głównym składnikiem są dwa związki chemiczne odpowiedzialne za konsystencję barwnika, przepuszczalność światła i reakcję na światło lasera. Muszą być zawsze dodawane do mieszanki w odpowiedniej proporcji.

Podczas nakładania farby na krążki nadmierna ilość płynu jest zbierana i przewożona z powrotem do laboratorium. Tutaj specjalne urządzenia ustalają, czy któregoś składnika nie jest za dużo albo za mało i wyrównują proporcje. Następnie barwnik może być wykorzystany po raz kolejny.



Cały świat gier oparty jest na płytach CD-ROM











1. Szwajcarska maszyna Vivastar wytłacza z granulatu do 15 000 płyt dziennie
2. Komputer kontroluje jakość wytworzonych płyt. Te, które nie spełniają wymogów, są odrzucane
3. Płyty zostają w delikatny sposób pokryte barwnikiem. Nie może go być za dużo
4. Każda z płyt jest jeszcze raz dokładnie sprawdzana pod mikroskopem (1000-krotne powiększenie)
5. Na każdej podstawce znajduje się po sto płyt
6. Na koniec płyty są wkładane do plastikowych opakowań. W takiej postaci trafią do twojego domu

Tekst: Piotr Kapis, Zdjęcia: archiwum

Właśnie zrobiłeś fantastyczne zdjęcie! Chcesz jak najszybciej pochwalić się kolegom, tylko że... zostało ci jeszcze 35 klatek, a potem musisz oddać film do wywołania. Czy można tego uniknąć?



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy POLAROID możecie wygrać 2 aparaty Polaroid I-Zone! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 31 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile trwa zrobienie zdjęcia aparatem Polaroid?



ZDJĘCIA



Tradycyjne aparaty fotograficzne mają wiele zalet, ale posiadają też jedną podstawową wadę. Zanim oddasz film do wywołania, „musisz" go wypstrykać do końca. Oczywiście nie jest to obowiązkowe – możesz przewinąć film po zrobieniu tego jedynego zdjęcia i od razu zanieść go do laboratorium fotograficznego. Tylko że wtedy marnujesz pozostałą część filmu, a koszt wykonania fotografii znacznie wzrasta.

CYFROWE FOTKI

Pewne rozwiązanie tego problemu oferują aparaty cyfrowe. Korzystając z nich, możesz w każdej chwili skopiować wybrane zdjęcie do komputera i wydrukować na drukarce. Niestety i to rozwiązanie ma kilka minusów. Aparaty cyfrowe umożliwiające robienie zdjęć o przyzwoitej jakości są dość drogie. Ponadto zdjęcia wydrukowane na zwykłym papierze nie wyglądają zbyt okazale. Można oczywiście kupować specjalny papier lub nawet zdecydować się na nabycie profesjonalnej drukarki do zdjęć, ale oznacza to dodatkowy wydatek.

PSTRYK... I JUŻ

Na szczęście jest jeszcze jedno wyjście z tej sytuacji – skorzystanie z aparatów do zdjęć natychmiastowych. Zasada ich działania jest bardzo prosta. Pstrykasz, wysuwa się zdjęcie – na początku całe czarne – które po chwili, pod wpływem światła, nabiera kolorów. Co najwyżej po kilku minutach masz już gotową fotografię spotkanej przed chwilą na plaży piękności, które możesz jej podarować wraz ze swoim numerem telefonu. Wśród aparatów tego typu prym wiodą produkty firmy Polaroid. Dostępnych jest wiele różnych modeli oferujących całą gamę możliwości. Są aparaty przeznaczone do zbliżeń i portretów. Inne modele umożliwiają zrobienie kilku zdjęć pod rząd – dzięki temu uchwycisz kolejne kadry, np. strzelonej właśnie bramki. W aparatach do zdjęć natychmiastowych możesz oczywiście stosować wiele dodatkowych akcesoriów, np. samowyzwalacz, a także obiektywów – do zbliżeń lub szerokokątne. Jak widzisz, pod względem możliwości wcale nie ustępują one wielu tradycyjnym aparatom fotograficznym. Z tego względu stosowane są wszędzie tam, gdzie zdjęcie potrzebne jest w kilka minut i nie musi być superdoskonałej jakości. Na przykład, dość często



Do modelu Image możesz dokupić m.in. obiektyw do zbliżeń



Najnowszy model I-Zone zachwyca żywymi kolorami



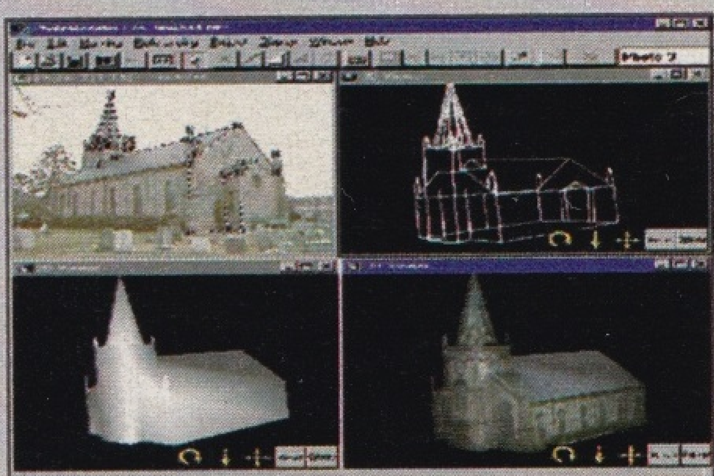
Dzięki 636 Close-up możesz łatwo zrobić zdjęcie portretowe

NA ŻYCZENIE

TiPSY

Trójwymiarowe fotografie?

Jeśli oprócz robienia zdjęć lubisz tworzyć grafikę 3D, możesz w łatwy sposób połączyć oba hobby. Istnieje mianowicie możliwość stworzenia trójwymiarowych modeli obiektów wyłącznie na podstawie ich fotografii. Co więcej, służący do tego program – PhotoModeler Lite – jest darmowy i możesz ściągnąć go z Internetu, np. ze strony www.photomodeler.com/Lite. Oczywiście będziesz jeszcze potrzebował skanera i samych zdjęć, ale to już osobny problem. Program ten nie tylko umożliwia ci stworzenie samej siatki modelu, ale także wyodrębnienie tekstur, którymi będziesz ten model pokrywał tak, aby można je było wykorzystać w przyszłości. Zabawa jest naprawdę przednia, a uzyskane efekty są dość dobrej jakości. Możliwość zapisania ich w popularnych formatach, np. stosowanych przez 3D Studio, sprawia, że jest to bardzo przydatny program.



stosują tego typu aparaty... zawodowi fotografowie. Najpierw przygotowują scenę i używają aparatu do zdjęć natychmiastowych, żeby sprawdzić, czy wszystko jest w porządku. Dopiero ostateczne zdjęcia wykonują profesjonalnym sprzętem.

CHWILE NAPIĘCIA...

Dodatkową zaletą aparatów do zdjęć natychmiastowych jest pełen napięcia nastrój, jaki powstaje po zrobieniu zdjęcia. Wszyscy z niecierpliwością czekają, jaki też będzie efekt końcowy, by za chwilę zachwycić się lub pośmiać z głupiej miny jednej z fotografowanych osób. Właśnie zwiększenie radości płynącej z zabawy i robienia zdjęć ma być główną zaletą nowego modelu aparatu do zdjęć natychmiastowych – Polaroid I-Zone. Widać to na pierwszy rzut oka – żywe kolory obudowy zupełnie nie pasują do dotychczasowej czerni pozostałych aparatów. Na razie są to obudowy jednego koloru, np. cała zielona lub czerwona, ale w planach są już bardziej wyrafinowane, np. półprzezroczysty, czerwony fireball. Co prawda zrobione przy pomocy I-Zone fotografie są dość malutkie – jedynie 2,5 x 4 cm, ale za to mają z tyłu warstwę kleju, dzięki czemu można je przykleić w dowolnym miejscu, np. na klawiaturze czy obudowie komputera, walkmanie lub... czole kolegi. Takie malutkie, samoprzylepne zdjęcie możesz także nakleić na pocztówkę i wysłać znajomym lub rodzicom. Zastosowań naklejek jest przecież mnóstwo i tylko od twojej wyobraźni zależy, gdzie przykleisz zrobione przed chwilą zdjęcie. Obrazki wyciąga się z aparatu ręcznie, co umożliwia osiągnięcie ciekawych efektów. Można, na przykład, kilkakrotnie naświetlić to samo! Może dzięki temu uda ci się nawet usiąść na czubku piramidy Cheopsa? Jeśli chciałbyś porównać swoje osiągnięcia lub dowiedzieć się więcej na temat aparatów Polaroid, polecamy wizytę na stronie izone.polaroid.com lub www.polaroid.com.

NIC NIE JEST IDEALNE

Nie ma oczywiście róży bez kolców. Ze względu na sposób naświetlania zdjęcia nie można wykonać później kilku takich samych odbitek. Nawet najpiękniejsze zdjęcie będziesz miał tylko w jednym egzemplarzu i jeśli przypadkiem zje je twój pies, będzie stracone na zawsze. Z drugiej strony, dzięki temu, że nie można ich powielać, każde zdjęcie jest oryginalne i niepowtarzalne.



ProCam ma wbudowany obiektyw szerokokątny 50°, który po złożeniu zajmuje niewiele miejsca

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, Zdjęcia: Fotostudio, materiały prasowe Polaroid

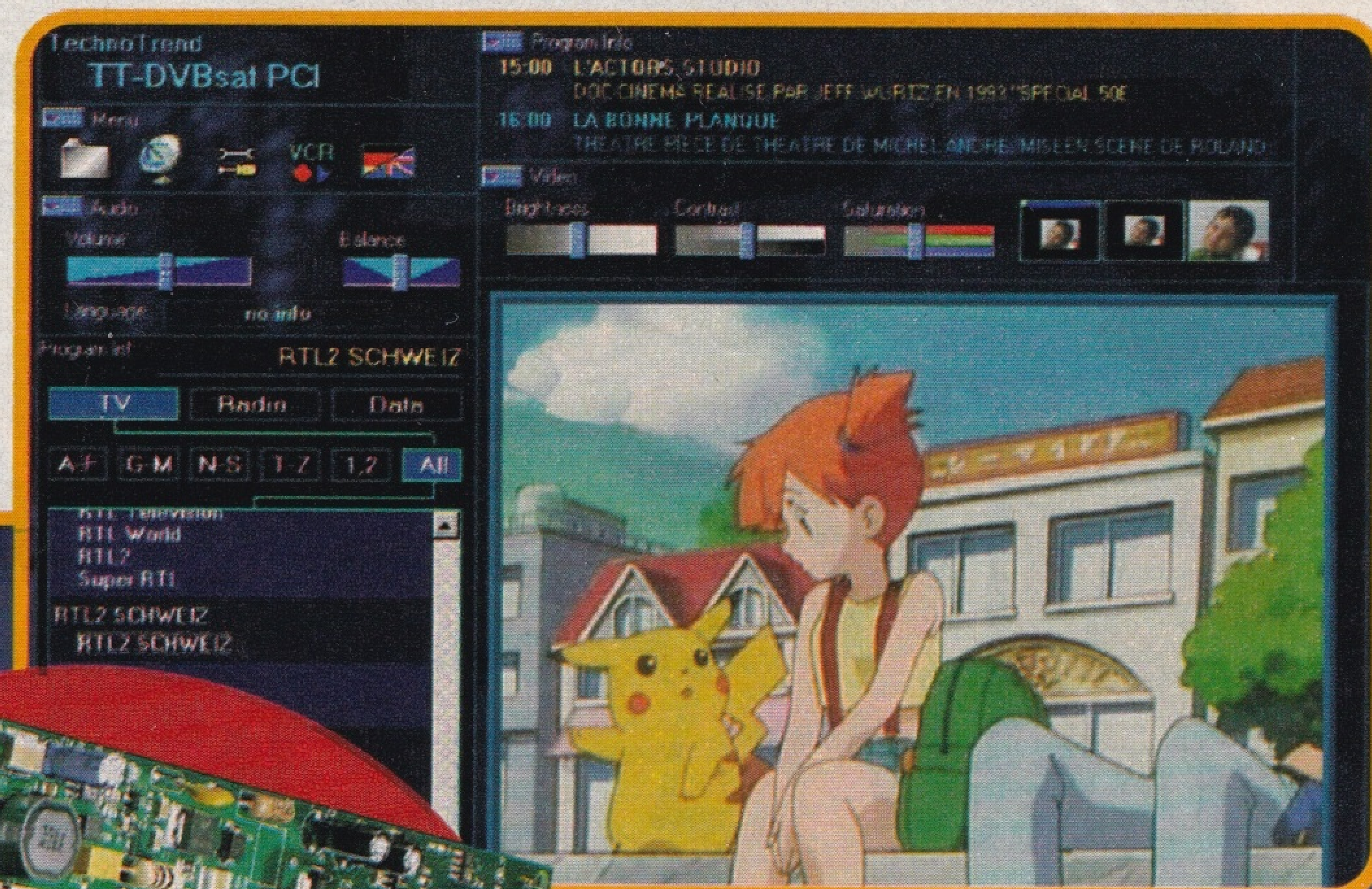
S@telitarny Internet

Łącza satelitarne oferują ogromną przepustowość. Nic więc dziwnego, że wykorzystano je do transmisji danych komputerowych

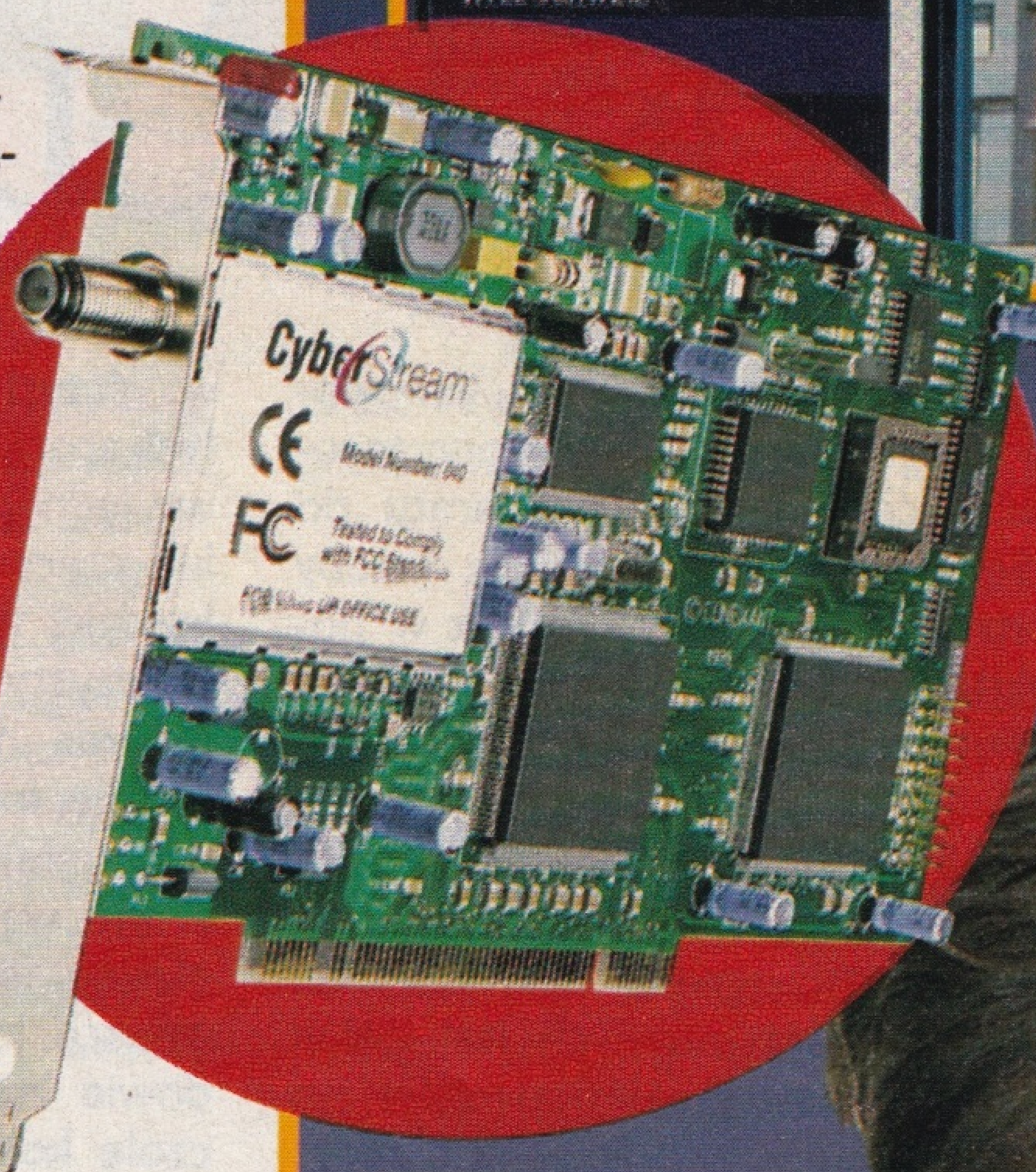
Dostęp do Internetu można uzyskać na kilka różnych sposobów. Najtańszym, a przez to najpopularniejszym z nich, jest połączenie modemowe. Ma ono jednak poważną wadę: jest bardzo powolne, a płacisz przecież za każdą minutę spędzoną w Sieci, także kiedy czekasz, aż ściągane pliki wylądują na twoim twardym dysku.

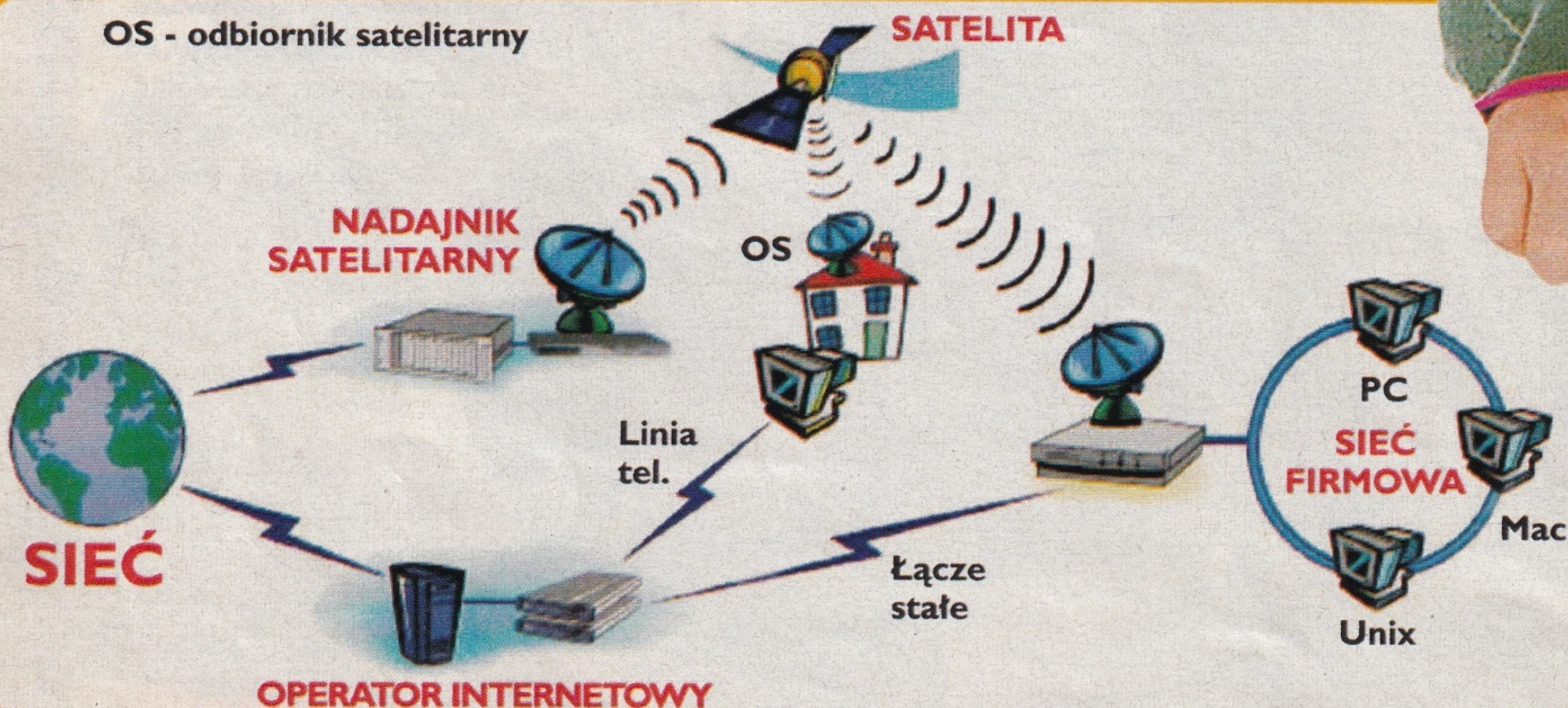
Szybkość pracy z Internetem przy wykorzystaniu połączenia telefonicznego może załamać nawet najbardziej twardego zwolennika Sieci. Korzystanie z ogólnodostępnego numeru TPSA przypomina jazdę zatłoczoną autostradą. Sytuacja staje się tragiczna po godzinie 22, kiedy opłaty za rozmowy są tańsze. Dla osób mieszkających w dużych miastach alternatywą może być SDI lub konkurencyjne oferty mniejszych, prywatnych firm montujących np. stałe łącza z radiowym przesyłaniem danych. Bardzo ciekawą ofertą jest także dostęp do Internetu poprzez bardzo popularne w Polsce sieci telewizji kablowych. Co mają jednak zrobić mieszkańcy mniejszych miejscowości, gdzie o SDI można jedynie pomarzyć, a kablówki albo w ogóle nie ma, albo ledwo funkcjonuje?

Sytuacja nie jest jednak beznadziejna, dostęp do Internetu można znacznie przyspieszyć, wykorzystując do tego zwyczajną antenę satelitarną. No tak, ale jak to możliwe, jeśli zwyczajna antena potrafi jedynie odbierać dane, a połączenie z Siecią wymaga także przesyłania danych w drugą stronę. Koszt nadajnika satelitarnego jest przecież ogromny, a i tak wymagałby specjalnej anteny. Problem ten ominięto najprostszym możliwym sposobem. Antena satelitarna służy wyłącznie do odbioru zamówionych danych, natomiast wszystkie twoje polecenia przesyłane są poprzez tani i ogólnodostępny modem. Tutaj pojawia się pierwsza i najpoważniejsza wada „podniebnego" Internetu – aby móc z niego korzystać, musisz posiadać jeszcze jedno, niezależne połączenie z Internetem, które przez cały czas transferu danych poprzez satelitę musi być aktywne. Ktoś może zapytać, po co ta cała zabawa z dodatkowym urządzeniem, kablami i anteną satelitarną. Otóż odpowiedź jest prosta: transfer danych poprzez satelitę jest znacznie szybszy. Uzyskanie nominalnego transferu modemowego, czyli 56 kb/s w polskich warunkach graniczy z cudem, natomiast system Internet via the Sky oferuje maksymalną



Dzięki specjalnej karcie, oprócz korzystania z Internetu, będziesz mógł oglądać programy na monitorze





Dostęp satelitarny do Internetu wykorzystują nie tylko prywatni użytkownicy, ale także firmy i instytucje

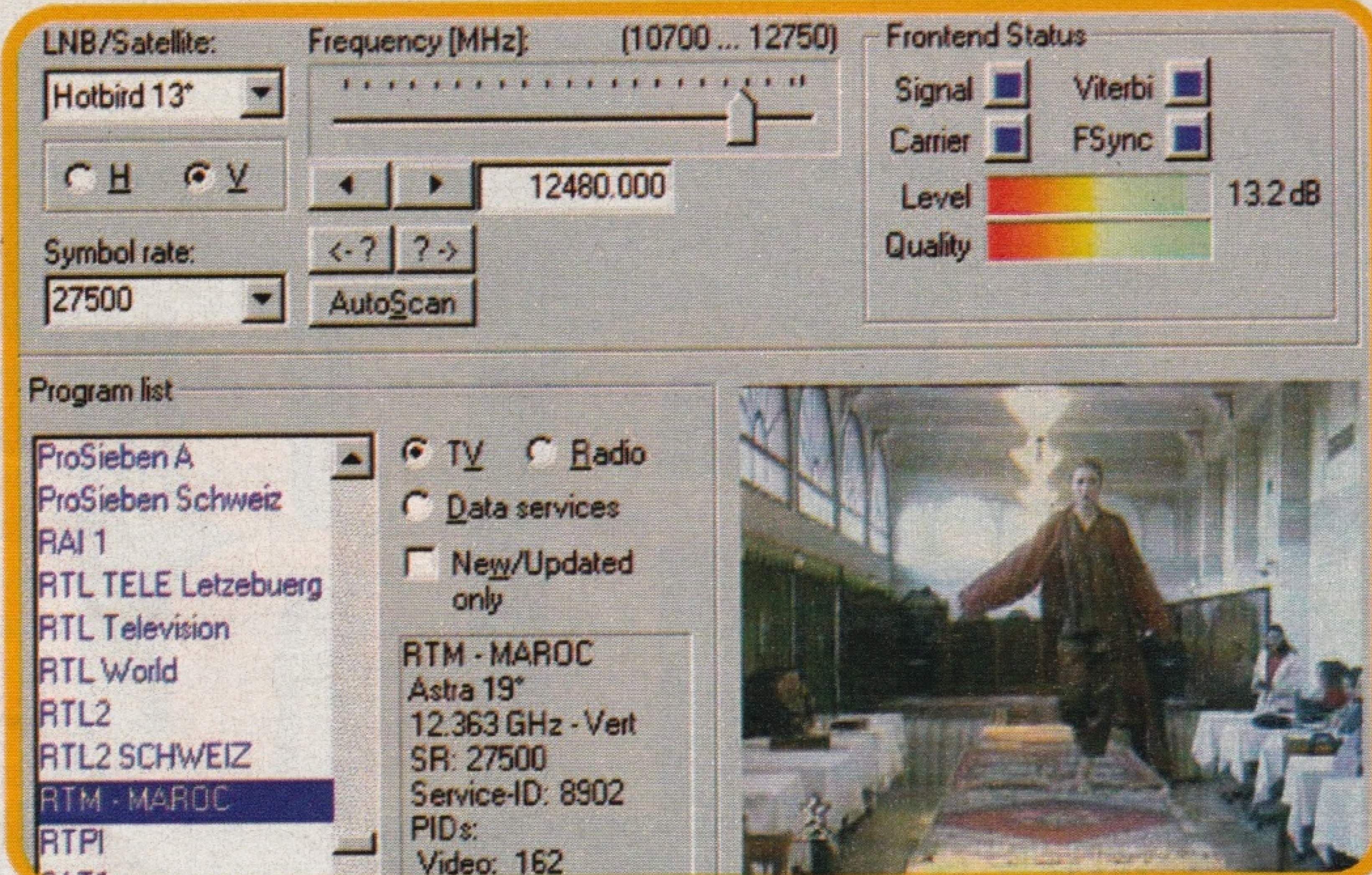
przepustowość wynoszącą 2,5 Mb/s. Różnica jest naprawdę porażająca. Zachęcający jest także zasięg systemu obejmujący całą Polskę. Karta DVB-Sat spełnia również inną rolę, za jej pośrednictwem można oglądać na monitorze cyfrowe programy telewizji satelitarnej, zarówno niekodowane, jak i po zakupieniu specjalnej przystawki (i klucza, oczywiście...) kodowane, takie jak np. Wizja czy Cyfra+.

Ile to kosztuje

Aby móc cieszyć się szybkim ściąganiem plików, należy niestety ponieść całkiem spore wydatki. Jeśli do tej pory nie posiadasz modemu, to jego zakup stanie się konieczny (cena całkiem dobrego modemu wewnętrznego nie powinna przekroczyć 200 zł), do tego należy doliczyć cenę karty DVB-Sat pełniącą rolę tunera satelitarnego (to już większy wydatek, rzędu 1200-2400 zł) oraz koszt samej anteny satelitarnej i przewodów (ok. 200-300 zł). Samodzielny montaż nie jest bardzo skomplikowany, wymaga jednak pewnych umiejętności, jeśli więc nie czujesz się na siłach zrobić to samodzielnie bądź nie masz znajomego elektronika, to do całej sumy dolicz jeszcze koszt montażu. Roczny abonament systemu Internet via the Sky wynosi ok. 600 zł, można także zdecydować się na opłaty miesięczne wynoszące obecnie ok. 60 zł. Wielkość opłat może się minimalnie różnić w zależności od indywidualnej marży naliczanej przez polskiego dystrybutora.

Miesięczny lub roczny abonament opłacony w firmie oferującej satelitarny dostęp do Internetu nie jest niestety całkowitym kosztem sieciowania. Abyś mógł korzystać z transferu danych poprzez satelitę, musisz posiadać jakieś inne połączenie z Internetem, np. poprzez TPSA lub prywatnego dostawcę.

Połączenie z innym operatorem musi być kontynuowane podczas całego procesu ściągania stron, bowiem serwer przesyłający dane do satelity musi na bieżąco reagować na twoje polecenie. Powoduje to, że satelitarny odbiór zamówionych stron jest o wiele szybszy niż analogiczna operacja wykonana poprzez modem, jednak całkowity koszt połączenia może być wyższy niż przy korzystaniu wyłącznie z modemu. Zależy to bowiem od typu operacji, jakie zamierzasz wykonywać w Sieci. Przy normalnym przeglądaniu stron WWW, kiedy czytasz mniejszą lub większą ilość informacji, dane do twojego komputera płyną w stosunkowo niewielkich ilościach, łącze satelitarne nie jest więc w pełni wykorzystywane, a ty i tak płacisz za każdy impuls połączenia modemowego. Jeśli natomiast zamierzasz ściągać bardzo wiele dużych plików, łącze satelitarne jest dla ciebie rozwiązaniem idealnym, potrafi skrócić czas potrzebny na transfer plików na twój twardy dysk nawet kilkadziesiąt razy. Dla osób ściągających często bardzo duże pliki interesująca będzie usługa umożliwiająca zamawianie przekazu określonych plików. Działa ona w bardzo prosty sposób, po połączeniu z Internetem na odpowiedniej stronie zamawiasz interesujące cię pliki, a następnie przerywasz połączenie z Siecią. Po pewnym czasie, potrzebnym na odnalezienie danych, pliki wędrują do ciebie poprzez połączenie satelitarne. W ten sposób można ściągnąć naprawdę ogromne pliki, płacąc jedynie za koszt kilkuminutowego połączenia z Internetem.



Oferta programów nadawanych przez satelitę jest tak duża, że każdy bez problemu znajdzie coś dla siebie

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: Materiały prasowe firmy YanSat

Konkurencja

Obecnie na terenie naszego kraju działa tylko jeden system przekazu danych przez satelitę – Internet via the Sky firmy Europe Online Networks. Jego dystrybutorami w Polsce jest kilka różnych firm, między innymi YanSat (www.yansat.page.pl), Hocken (www.hocken.com.pl), Satbit (www.satbit.com.pl) czy krakowski Inter-Spider (www.cracovia.pl:80). Jednak oferowane przez nich warunki są praktycznie identyczne. Konkurencją dla nich zamierzają być polscy operatorzy telewizji cyfrowych. Większość cyfrowych tunerów satelitarnych potrafi obsługiwać tzw. funkcje multimedialne pozwalające, między innymi, na korzystanie z Internetu. Co ciekawe, aby móc korzystać z dobrodziejstwa, jakie niosą ze sobą strony WWW, nie będzie potrzebny komputer. Specjalnie skonstruowana przeglądarka zintegrowana z dekoderem pozwoli przeglądać je na ekranie telewizora. Niestety, zasada działania takiego zestawu internetowego będzie analogiczna do sposobu funkcjonowania systemu Internet via the Sky. Poprzez satelitę popłyną wyłącznie zamówione przez ciebie strony, a wszystkie zamówienia oraz generowane dane popłyną poprzez zwyczajne (czyli płatne) połączenie telefoniczne, które będzie aktywne przez cały czas połączenia z Siecią.

HAKERZY

Prawdziwy haker to nie ten, który utrzymuje się z włamań na internetowe strony i kradnie dane z serwerów

KIM JEST HAKER?

1. Osobą, która znajduje przyjemność w odkrywaniu detali systemów programowalnych i rozszerzaniu ich możliwości (w przeciwieństwie do większości użytkowników, którzy wolą nauczyć się jedynie niezbędnego minimum).
2. Osobą, która programuje z wielkim entuzjazmem (albo nawet obsesyjnie) lub preferuje kodowanie ponad teoretyzowanie na temat programowania.
3. Osobą, która umie programować bardzo szybko.
4. Ekspertem w jakimś konkretnym oprogramowaniu lub osobą, która takowego bardzo często używa.
5. Ekspertem lub entuzjastą jakiegokolwiek rodzaju.
6. Osobą, która znajduje przyjemność w stawianiu czoła intelektualnemu wyzwaniu, jakim jest pokonywanie ograniczeń systemów.

Kim jest haker? Aby nie rozwodzić się zbyt długo nad tym tematem, przytoczyliśmy w ramce definicję wprost ze słownika żargonu komputerowego (przepraszam za to niezbyt sensowne tłumaczenie, podobno tłumaczenia są jak kobiety: wierne i brzydkie albo niewierne i piękne – obawiam się, że to jest i niewierne, i brzydkie)

Z powyższej definicji raczej nie wynika, że haker musi robić coś złego, nie ma ani słowa o rozpowszechnianiu wirusów, niszczeniu danych czy wysadzaniu monitorów w powietrze. Tym bardziej, że hakerzy są świadomi, że wiedza, jaką posiadają, wymaga od nich odpowiedzialności za właściwe jej użycie. Istnieją niepisane prawa – w zależności od tego, czy dany człowiek ich przestrzega, czy nie, uważany jest za uczciwego fachowca lub za niebezpiecznego wariata, z którym nikt nie chce współpracować. Zasady te mówią, iż informacja jest potęgą, należy więc zawsze ułatwiać innym dostęp do niej, ale cały czas należy mieć w poszanowaniu ludzkie prawo do prywatności. **Według tego prawa włamywanie się do systemów dla rozwijania własnej wiedzy i dla zabawy nie jest złem, o ile eksploracja systemu nie pociąga za sobą aktów kradzieży informacji, wandalizmu czy rozpowszechniania poufnych danych.** Swoją drogą, bardzo często zdarzają się sytuacje, kiedy po włamaniu się do systemu cracker informuje administratora, w jaki sposób udało mu się ominąć zabezpieczenia i jak najlepiej „załatać" tę dziurę w systemie.

Historia hakowania jest tak długa jak historia komputerów. Stworzenie Internetu nie byłoby możliwe bez setek wspaniałych, zaangażowanych specjalistów oraz zbudowanych przez nich pierwszych komputerów i sieci. Największą zbrodnię przeciwko bezpieczeństwu informacji popełnili w 1946 roku J. Presper Eckert i John W. Mauchly, tworząc ENIAC-a, pierwszy komputer, który mógł realizować instrukcje warunkowe. Ci sami ludzie w 1949 roku stworzyli BINAC-a, pierwszy komputer wyposażony w pamięć masową (taśmy magnetyczne). Następnym kamieniem milowym było stworzenie UNIVAC-a, choć trudno w to uwierzyć, autorami tej konstrukcji także byli Eckert i Mauchly. Z UNIVAC-em wiąże się jedna dosyć znana anegdota. W 1952 roku UNIVAC miał przewidzieć rezultat wyborów prezydenc-



I ty zostaniesz hakerem... Musisz tylko dobrze poznać komputery, Internet, a przede wszystkim – być wolnym i inteligentnym człowiekiem

kich w USA. Okazało się, że ta, jak na swoje czasy, prymitywna maszyna dokonała tego, czego nie mogły zrobić całe sztaby analityków – trafnie przewidziała wybór Eisenhowera na fotel prezydencki. Niezależnie od tego, czy sukces należy przypisywać konstrukcji maszyny, czy geniuszowi programistów, to wydarzenie wprowadziło słowo komputer do języka potocznego.

Winą za pojawienie się zbrodniczego procederu włamywania się na serwery internetowe można też obarczyć niejakiego Grahama Bella. Gdyby w 1876 roku nie wymyślił telefonu, to sto lat później niejaki Kevin Mitnick i jego koledzy nie mogliby włamać się na serwer kompanii telefonicznej Pacific Bell. Grahamowi Bellowi pomagali twórcy modemów oraz piekarze. Gdyby nie ich wyroby, niejaki John Draper, zwany też „Captain Crunch", nie mógłby wygwizdywać na opakowaniu od herbatników „Cap'n Crunch" tonu o częstotliwości 2600 Hz dającego darmowe połączenie modemowe z centralą. I co za tym idzie, nikt mógłby nie stworzyć „blue boxa"– maszynki spędzającej sen z powiek właścicielom AT&T.

Wspominaliśmy już o Kevinie Mitnicku. Zdania na jego temat są podzielone. Należy jednak przedstawić pokrótce jego sylwetkę, jako że media uczyniły z jego nazwiska hasło, symbol, za którym – zdaje się – nie ukrywa się żywy człowiek, tylko coś w rodzaju żywiącej się prądem elektrycznym siedmiogłowej bestii.

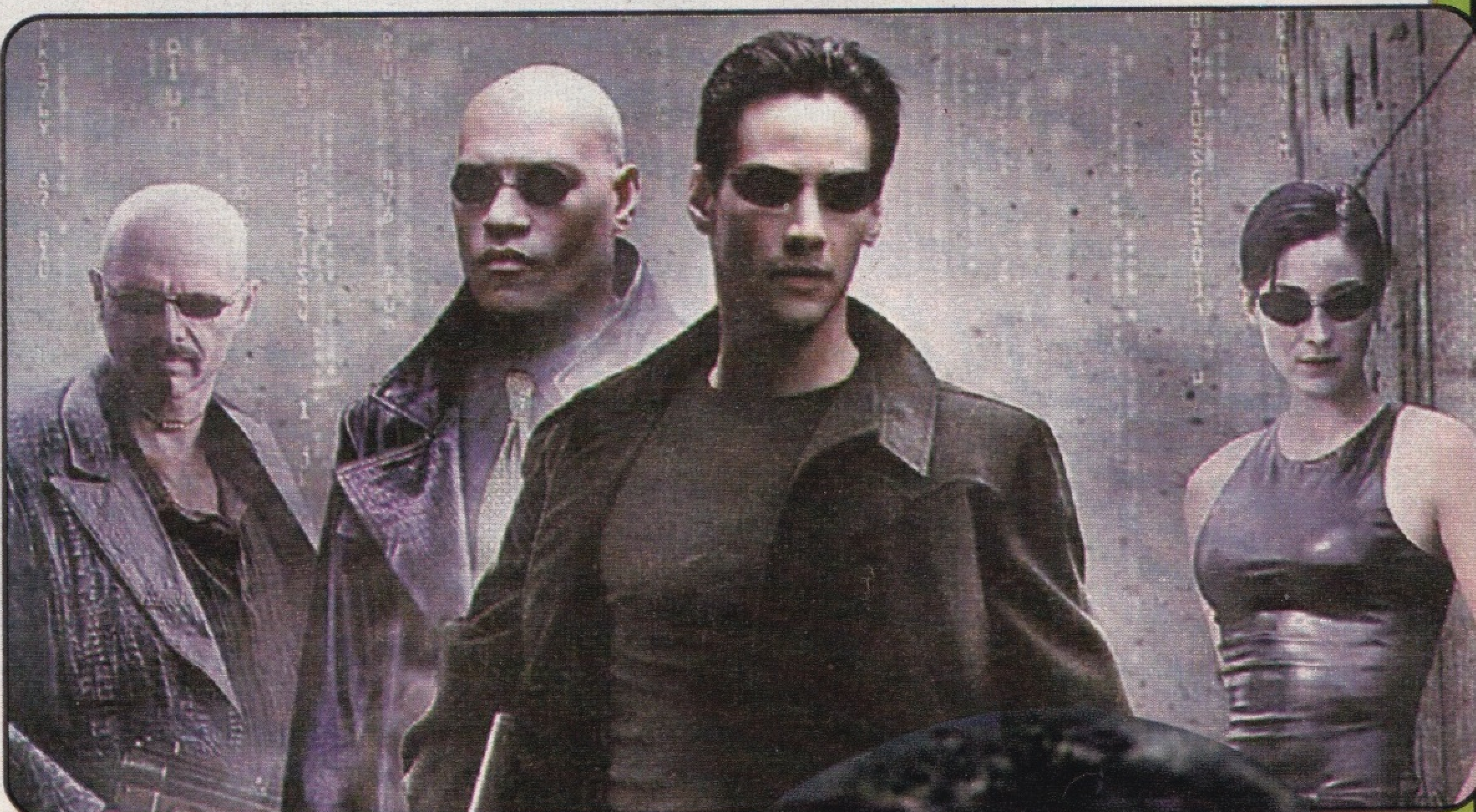
W rzeczywistości Kevin Mitnick był po prostu zdolnym hakerem. Dosyć częsta historia: w młodości odrzucany przez kolegów, typowy przykład niedbającego o siebie, otyłego nastolatka, którego jedyną pasją były komputery. Na koncie miał włamania do Pacific Bell, ARPAnetu, Digital Equipment Corporation, Motoroli, Sun Microsystems, NEC i Novell. **Mitem jest jego nieuchwytność – był wielokrotnie karany i choć jego wczesna działalność nie nosiła znamion wielkiego przestępstwa (np. podszywał się pod operatora sieci telefonicznej i robił głupie żarty użytkownikom), to jego późniejsze działania przyniosły firmom komputerowym i kompaniom telefonicznym straty rzędu 80 mln $.**

Teraz Kondor (bo tak brzmi pseudonim Kevina Mitnicka) jest już na wolności – czeka go trzyletni okres kurateli sądowej, podczas której ma bezwzględny zakaz korzystania z komputera.

Dość dziwna jest paranoja, jaka opanowała przedstawicieli prawa w ostatnich latach. Histeria sprowokowana przez Y2K (błąd roku dwutysięcznego) przypomina zimnowojenną manię szpiegów. Nie można powiedzieć, żeby Kevin Mitnick został skazany za niewinność. Lista jego przestępstw jest dużo dłuższa niż wymieniona w artykule i dodatkowo obejmuje piractwo komputerowe oraz korzystanie z kradzionych kart kredytowych, jednak ostatnie wyroki, jakie zapadały, wydają się być nieco nieracjonalne. Najlepszym przykładem jest sprawa Eda Cummingsa, znanego pod pseudonimem Bernie S., osadzonego w więzieniu w 1995 roku pod zarzutem posiadania tone dialera (to takie małe pudełeczko służące do zdalnego odsłuchiwania automatycznej sekretarki), komputera (sic!) oraz oprogramowania, które mogłoby posłużyć do modyfikowania telefonu komórkowego.

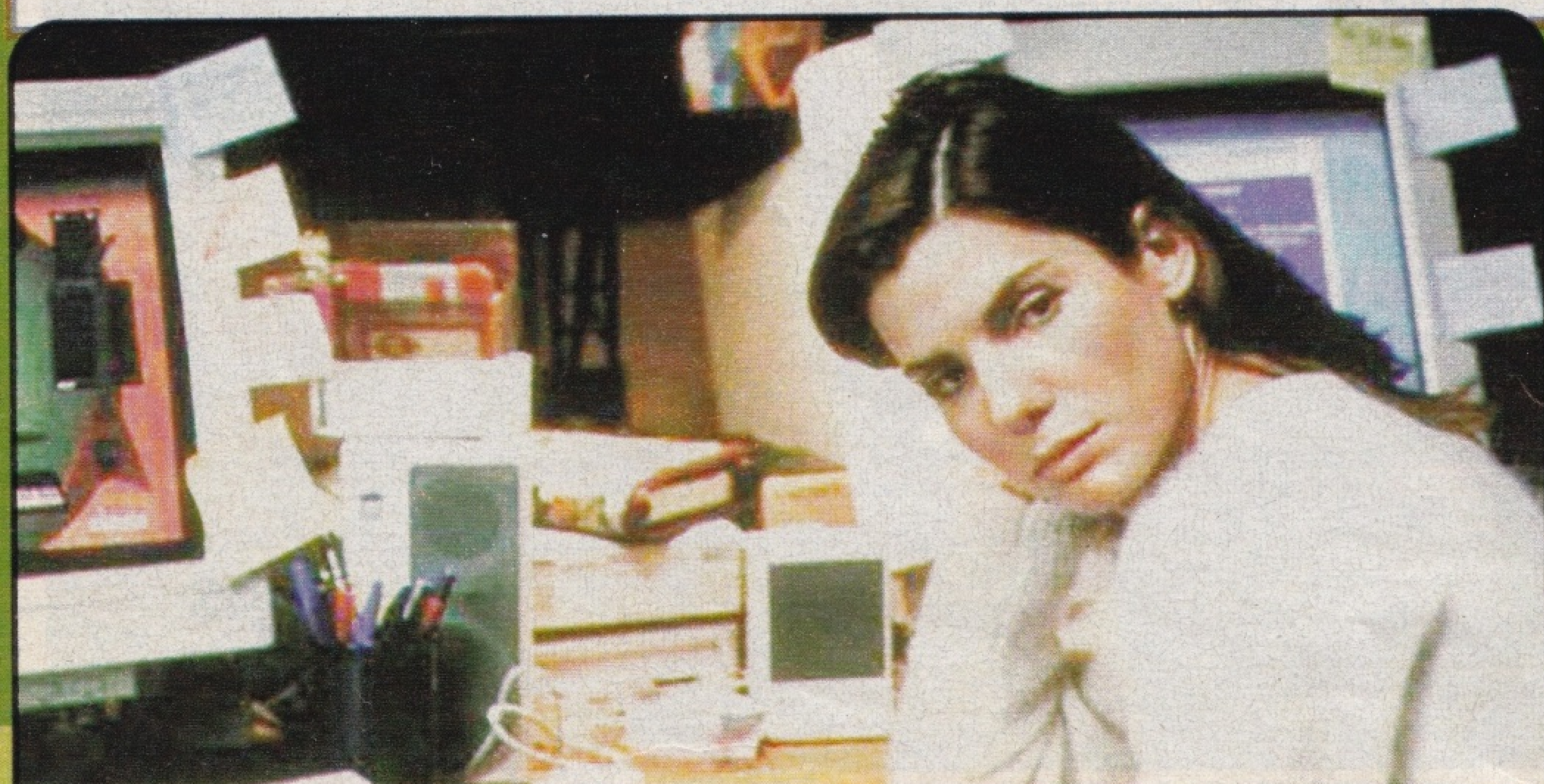
Zawsze wzrusza mnie do łez, kiedy w telewizji śliczna blond panienka o IQ odpowiadającym naturalnemu pH jej ciała opowiada o zbrodniczym włamaniu na stronę internetową czegośtam (żeby nie być posądzoną o reklamowanie konkretnych serwerów jako bardziej wrażliwych na atak niż inne). Abstrahując nawet od podciągania pod hakowanie wszystkich możliwych przestępstw – mimo że nazewnictwo jest w tym wypadku bardzo bogate, to zrzucanie winy na grupkę anarchistów, których jedynym celem jest poszerzanie swojej wiedzy, to po prostu szukanie kozła ofiarnego. Nie przeczę, że zdarzają się wypadki kradzieży danych czy ich niszczenia, ale absolutnie każdy, kto ma wystarczające umiejętności, może włamać się do systemu – dotyczy to także wynajmowanych przez firmy czy rząd specjalistów.

Wszystko wskazuje na to, że powoli kończy się era hakerów, wystarczy porównać Internet sprzed pięciu lat i dzisiejszy. Po infostradzie przepływają coraz ważniejsze dane, których wartość rynkowa sięga zawrotnych sum. Dawniej Internet tworzyły sieci uczelniane – służył do rozpowszechniania wiedzy i ułatwiał kontakty między ludźmi, przede wszystkim naukowcami. W tej chwili stał się źródłem dochodów dla ludzi, którzy nie są zainteresowani utrzymaniem pierwotnej idei sieci globalnej. Niedługo trudno będzie znaleźć jakąkolwiek rzetelną informację, już teraz internauci są zarzucani tonami śmieci pochodzących z komercyjnych domen. Odzywają się głosy domagające się kontroli Internetu. Nawet jeżeli takie próby są z góry skazane na niepowodzenie, to sam pomysł jest jawnym zamachem na wolność informacji i próbą zamienienia największej skarbnicy ludzkiej wiedzy w międzynarodowe targowisko.



Matrix zdobył popularność przede wszystkim dlatego, iż opowiada o hakerach walczących z systemem...

Haker może być niebezpieczny dla wielkich firm, które próbują manipulować ludźmi. W pewnym sensie jest rewolucjonistą ery Internetu i komputerów



Internet i komputery to doskonały sposób porozumiewania się, ale również pułapka, za pomocą której można kontrolować ludzi

Tekst: Vasquez, Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer

GDZIE KUPIĆ NAJNOWSZE GRY?

RADŹ SOBIE SAM

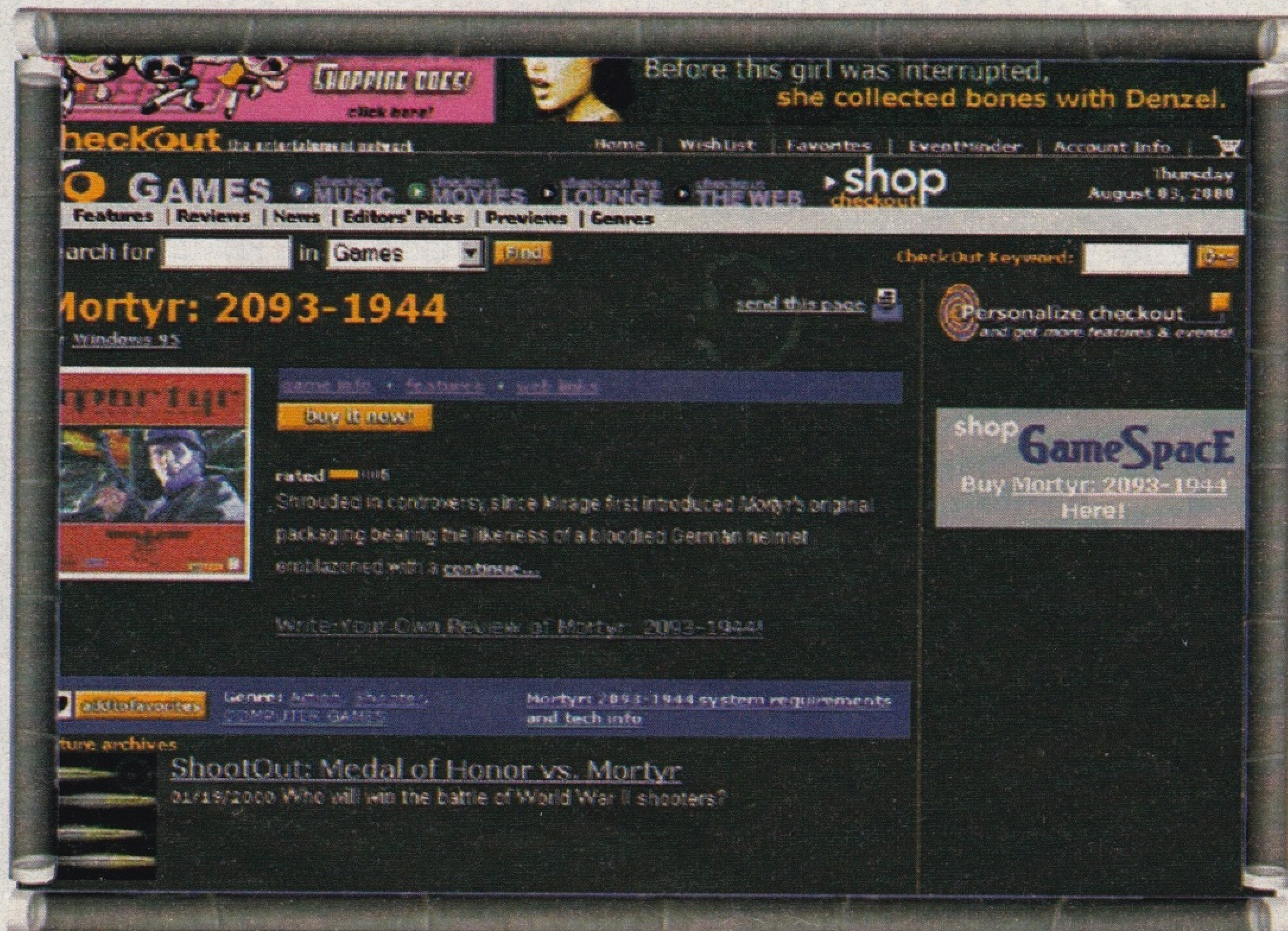
Czekałeś na tę grę miesiącami. Studiowałeś zapowiedzi i zachwycałeś się screenami; odliczałeś dni do jej premiery. Dziś, kiedy twój kuzyn ze Anglii gra w nią już od miesiąca, sprzedawca z polskiego sklepu powiedział: „Będzie za pół roku"...

Wiele gier pojawia się na polskim rynku w miesiąc, dwa po premierze amerykańskiej lub nawet europejskiej. Wyjątki takie jak chociażby DIABLO 2 i QUAKE 3 ARENA potwierdzają tylko regułę, wedle której Polacy muszą „odczekać swoje". Podstawową przyczyną tego zjawiska jest niekorzystne położenie geograficzne naszego kraju. Polska leży w Europie, a ta jest daleko od Ameryki. Większość firm ze Stanów Zjednoczonych wydaje swe produkty najpierw u siebie w kraju, a dopiero potem zezwala na ich eksport za granicę.

JEST PROBLEM...

Zdaniem Michała Kicińskiego (CD Projekt) gry pojawiają się w Polsce później również dlatego, **że są lokalizowane. Przygotowanie tłumaczenia, wynajęcie aktorów i reżyserów dźwięku, opracowanie instrukcji i polskiego pudełka musi trwać.** W wielu przypadkach producenci gier zezwalają na rozpoczęcie prac nad lokalizacją programu dopiero w momencie, gdy sami zakończą nad nim pracę, a więc na kilka tygodni przed jego zachodnią premierą. **Zakodowanie polskiego dubbingu i napisów często wykonywane jest na Zachodzie (autorzy gier nie chcą wypuścić z rąk kodu), a Polska, kraj z niezbyt wielkim rynkiem legalnego oprogramowania, nie budzi takiego zainteresowania jak Francja czy Niemcy.** Sytuację poprawiłoby sprzedawanie gier w wersji oryginalnej do czasu pojawienia się spolszczenia. Tak było z BALDUR'S GATE i grą RAYMAN 2. Niestety, akcje tego typu są dość trudne do zrealizowania, a wielu dystrybutorów nie chce tak postępować. W końcu w jakimś celu wykonują lokalizację gry. Miłośnicy spolszczeń mogliby poczuć się pokrzywdzeni!

Maciej Turski (LEM) zwraca też uwagę na problemy z Urzędem Celnym, któremu zdarza się zatrzymać na granicy transport jeszcze ciepłych gier, oraz na konieczność akceptacji przez producenta każdego elementu sprzedawanego towaru, począwszy od pudełka, a skończywszy na instrukcji. Firmy jak ID Software, Lucas Arts czy Disney dbają nawet o takie szczegóły jak odcienie kolorów na wkładce płyty! Kłopotliwe są też zmiany własnościowe producentów. IMPERIUM GALACTICA 2 przez długi czas nie mogło ukazać się w Polsce, gdyż firma GT Interactive została wykupiona przez Infogrames. Negocjacje w sprawie jej zakupu polski dystrybutor musiał więc prowadzić od nowa. Podobne opóźnienia były do niedawna udziałem gier z Microprose przejętego przez Hasbro oraz z firmą Sierra.



Niestety, MORTYR kupiony na Zachodzie będzie około dwa razy droższy niż w Polsce. No, ale kupowanie polskich gier za granicą niezbyt się opłaca

TiPSY

KUPOWAĆ, CZY NIE?

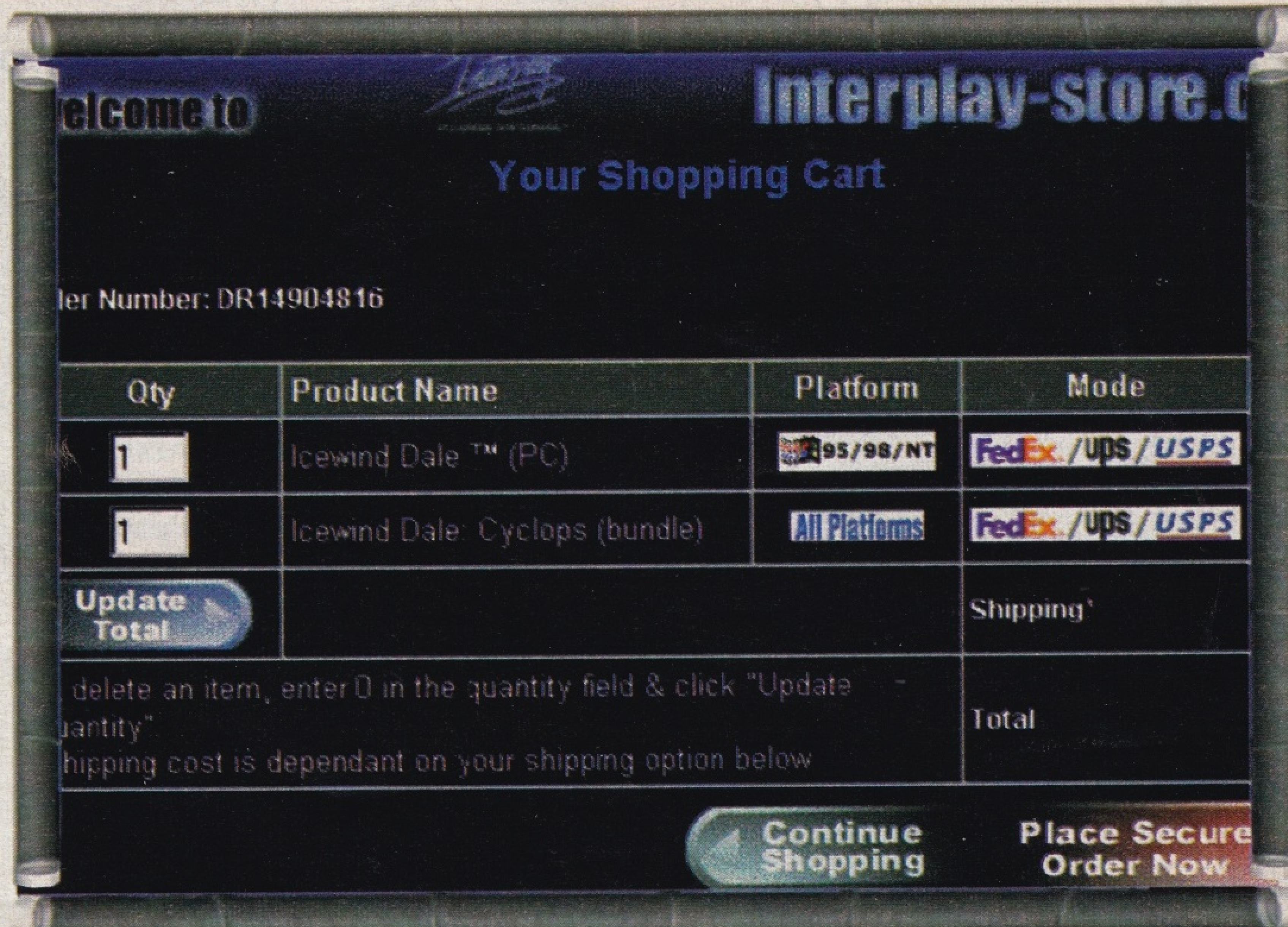
Mimo wszystko często opłaca się skorzystać z usług sklepów internetowych. Wystarczy dobrze poszukać, a na pewno znajdzie się sklep z przystępnymi cenami lub atrakcyjnymi promocjami.

Istnieją również metody obniżenia kosztów przesyłki – wystarczy wysłać e-mail z zapytaniem, czy możliwe jest skorzystanie z usług poczty zamiast droższych firm kurierskich.

Niewątpliwą zaletą sklepów wysyłkowych jest to, że możesz tam kupić gry, które nigdy nie ukazały się (lub długo nie pojawią się) w Polsce. I co ważniejsze – kupujesz legalną wersję gry!



www.amazon.com – największy amerykański sklep internetowy, w którym możesz znaleźć wszystkie najnowsze gry, a także stare dobre przeboje



Lubisz komputerowe gry RPG? W takim razie powinieneś zajrzeć na stronę największego producenta gier fabularnych. Interplay oferuje wiele produktów



www.simplygames.com – prawdziwa kopalnia gier na konsole – przede wszystkim na PSX, Nintendo 64, a także na komputery PC

I ROZWIĄZANIE

Jeżeli jesteś maniakiem, który nie ma ochoty czekać miesiącami na swą upragnioną grę, i posiadasz ciotkę bądź wujka za granicą czy znajomego kierowcę TIR-a na trasach transe- uropejskich, to masz szczęście. Wystarczy ich poprosić, a program sam wpadnie w twoje ręce. Co począć jednak w sytuacji, gdy na rodzinę liczyć nie można?

Pozostaje Sieć, a więc ściągnięcie gry z jednego z zachodnich sklepów internetowych. Te, niestety, nie prowadzą zwykle wysyłki za zaliczeniem pocztowym, traktując ją jak metodę z epoki kamienia łupanego. Na świecie honoruje się dziś karty Visa bądź Mastercard, a nieliczne sklepy przyjmują też odchodzące w przeszłość czeki. W Polsce te formy płatności nie są popularne, choć liczba posiadaczy kart płatniczych systematycznie rośnie. Kupując w Sieci, musisz liczyć się z możliwością przechwycenia numeru twojej karty przez złodzieja. Nawet systemy sieciowo-bankowe, wykorzystujące odciski palców jako sposób identyfikacji użytkownika, mogą zostać złamane przez niepokornych komputerowych geniuszy. **Dlatego też warto korzystać z dużych i sprawdzonych witryn internetowych – są one dobrze chronione, dzięki czemu twoje dane są bezpieczniejsze.**

Rodzimi dystrybutorzy często powtarzają, że ceny oferowanych przez nich gier są niskie, gdyż dostosowuje się je do krajowych płac. I rzeczywiście – nowy program w amerykańskim sklepie kosztuje znacznie więcej niż ten sam w Polsce. Nawet jeden z największych i najtańszych sklepów internetowych – słynny **Amazon.com** – sprzedaje programy po wyższych cenach niż Empik. Tylko nieliczne gry, takie jak VAMPIRE: THE MASQUERADE czy SOLDIER OF FORTUNE, kosztują w Polsce tyle samo, co na Zachodzie. Na szczęście istnieją serwisy, które same wyszukują najbardziej atrakcyjną ofertę. Tak jest ze sklepem YAHOO (**www.shop.yahoo.com**), dzięki któremu otrzymasz możliwość porównania ofert czołowych amerykańskich witryn handlowych. **Niektóre z nich nie prowadzą jednak wysyłki do Europy – trzeba więc dokładnie czytać warunki umowy.**

Najgorsze są jednak ceny przesyłek pocztowych. Okazuje się, że zwykła paczka wędruje ze Stanów Zjednoczonych nawet do 8 tygodni! Uniemożliwia to wyprzedzenie dystrybutorów i ściągnięcie gry do kraju, zanim pojawi się ona w sklepach. Można co prawda zamówić ekspres – jednak jest on drogi (do dwóch tygodni – 8$, a do 4 dni – 36$). Drogo sprzedają też swoje gry producenci. Np. Interplay żąda za grę ICEWIND DALE wraz z szybką dostawą do Polski ponad 80$! W leżących bliżej naszego kraju Niemczech ciężko zaś cokolwiek kupić – większość dużych sklepów nie sprzedaje oprogramowania do państw nienależących do Unii Europejskiej. Ponadto gry te są lokalizowane, a widok Duke Nukema gadającego po niemiecku należy do najbardziej szokujących rzeczy na świecie.

Nieco taniej wychodzi kupowanie kilku gier na raz – koszty wysyłki rosną tylko nieznacznie. Są też firmy, które za wysyłkę nie biorą ani grosza – np. Simplygames. Tu drogę może zastąpić fiskus. W Polsce tylko paczki o wartości poniżej 70 euro (wliczając koszty transportu) nie podlegają ocleniu, jednak potrzebna jest do tego stosowna faktura. Nie wszystkie zagraniczne sklepy wypełniają ją prawidłowo, skutkiem czego zdarza się, że paczka utknie na granicy. Jeśli dokonasz zakupu na sumę powyżej 70 euro (około 65$), będziesz musiał zapłacić cło. I choć Światowa Organizacja Handlu zaleca, by promować wolny obrót dobrami intelektualnymi (a programy też do nich należą), to w Polsce jest on krańcowo utrudniony.

Jeśli więc nie jesteś krezusem i nie lubisz szastać pieniędzmi, będziesz musiał poczekać, aż gra pojawi się w polskich sklepach. Wyjdzie cię to taniej, a nieraz i szybciej.

INFO

NIE JEST TAK ŹLE...

Przy okazji poruszania tematu jakichkolwiek zakupów w Sieci natychmiast wysuwany jest zarzut, że grozi to poznaniem numeru karty kredytowej przez niepowołane osoby. Tymczasem przecież na całym świecie masy ludzi kupują w Sieci, a e-handel rozwija się coraz bardziej. Czy więc naprawdę jest tak niebezpiecznie?

Aby zminimalizować ryzyko, sklepy sieciowe stosują skomplikowane systemy zabezpieczające, również banki zachowują wzmożoną czujność przy realizacji takich zleceń. Oczywiście klienci też mogą wpłynąć na bezpieczeństwo swoich portfeli – wystarczy kupować w znanych, wiarygodnych i dużych sklepach. Przed dokonaniem transakcji warto też sprawdzić sprzedawcę – np. firmy o nieustalonym adresie gdzieś na Filipinach nie są zwykle wiarygodne...



www.gameplay.com – na tej stronie możesz znaleźć m. in. grę DEUS EX, której nie ma jeszcze w naszym kraju

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

UŚMIECHNIJ SIĘ!

Śmieszne strony w Sieci

Sieć to prawdziwa kopalnia wiedzy. Możesz tam znaleźć wyniki eksperymentów naukowych, recenzje największych dzieł literackich... Możesz też trafić na zupełnie absurdalne, śmieszne strony. Tylko uważaj: zbyt długie oglądanie grozi pęknięciem ze śmiechu!



Śmieszne strony w Sieci nie są niczym nowym. Na początku dowcipy i śmieszne obrazki znajdowały się głównie na prywatnych stronach użytkowników. Obecnie humor doczekał się osobnych działów w najpopularniejszych portalach takich jak Wirtualna Polska oraz Onet. Istnieją także całe serwery zasypane tylko i wyłącznie żartami, zabawnymi obrazkami oraz filmami czy też programami służącymi do robienia mniej lub bardziej głupich dowcipów.

POLACY NIE GĘSI...

Mimo że Internet jest w Polsce zjawiskiem stosunkowo nowym, w Sieci znajduje się sporo stron z tzw. śmiesznymi rzeczami. Niestety, w porównaniu z ich zachodnimi odpowiednikami, rodzime strony wyglądają raczej ubogo.

Najwięcej jest oczywiście wszelkich archiwów z dowcipami. Królują tutaj tak nieśmiertelne tematy, jak „Przygody Jasia", kawały o blondynkach (ciekawe, kiedy to się wszystkim ostatecznie znudzi) oraz bogata seria „informatyczna"...

Poza tym, w polskiej części Sieci znajdziesz równie wiekowe cytaty z zeszytów szkolnych oraz napisy z murów (część z nich jest śmieszna, ale większość budzi raczej zniechęcenie).

Osobny dział stanowią wszelkie parodie. Znajdziesz tutaj przeróbki hitów kinowych, najczęściej Gwiezdnych Wojen, oraz zmodyfikowane wersje reklam znanych z prasy lub telewizji. Wśród tej amatorskiej produkcji trafiają się prawdziwe perełki – filmy zrobione w profesjonalny sposób, z bogatymi efektami specjalnymi.

JAK TO ROBIĄ INNI?

Dużo więcej radości może przysporzyć przeglądanie stron zagranicznych – pamiętaj tylko, że aby się w pełni dobrze bawić, musisz nieźle znać język angielski. Praktycznie wszystkie zabawne filmy posiadają komentarz nagrany właśnie w tym języku.

W miarę odwiedzania kolejnych stron zapewne przekonasz się, że ogromnym powodzeniem u na-

www.killfrog.com

Jedna z licznych stron korzystających z możliwości tworzenia animacji we Flash. Znajdziesz tutaj całą masę śmiesznych (czasem makabrycznych) filmików oraz kilka zabawnych programów do pobrania z Sieci. Uwaga: abyś mógł cokolwiek obejrzeć, twoja przeglądarka musi mieć zainstalowaną obsługę plików Flash!

www.joecartoon.com

Strona dla osób obdarzonych specyficznym poczuciem humoru. Dostępne tutaj animacje, interaktywne gry oraz wygaszacze ekranu (pomimo dosyć dziwacznej tematyki) mogą naprawdę rozbawić. Do obejrzenia większości rzeczy z tej strony niezbędny jest programik Flash Player!

www.starwars.stopklatka.pl/sw-video-parody.html

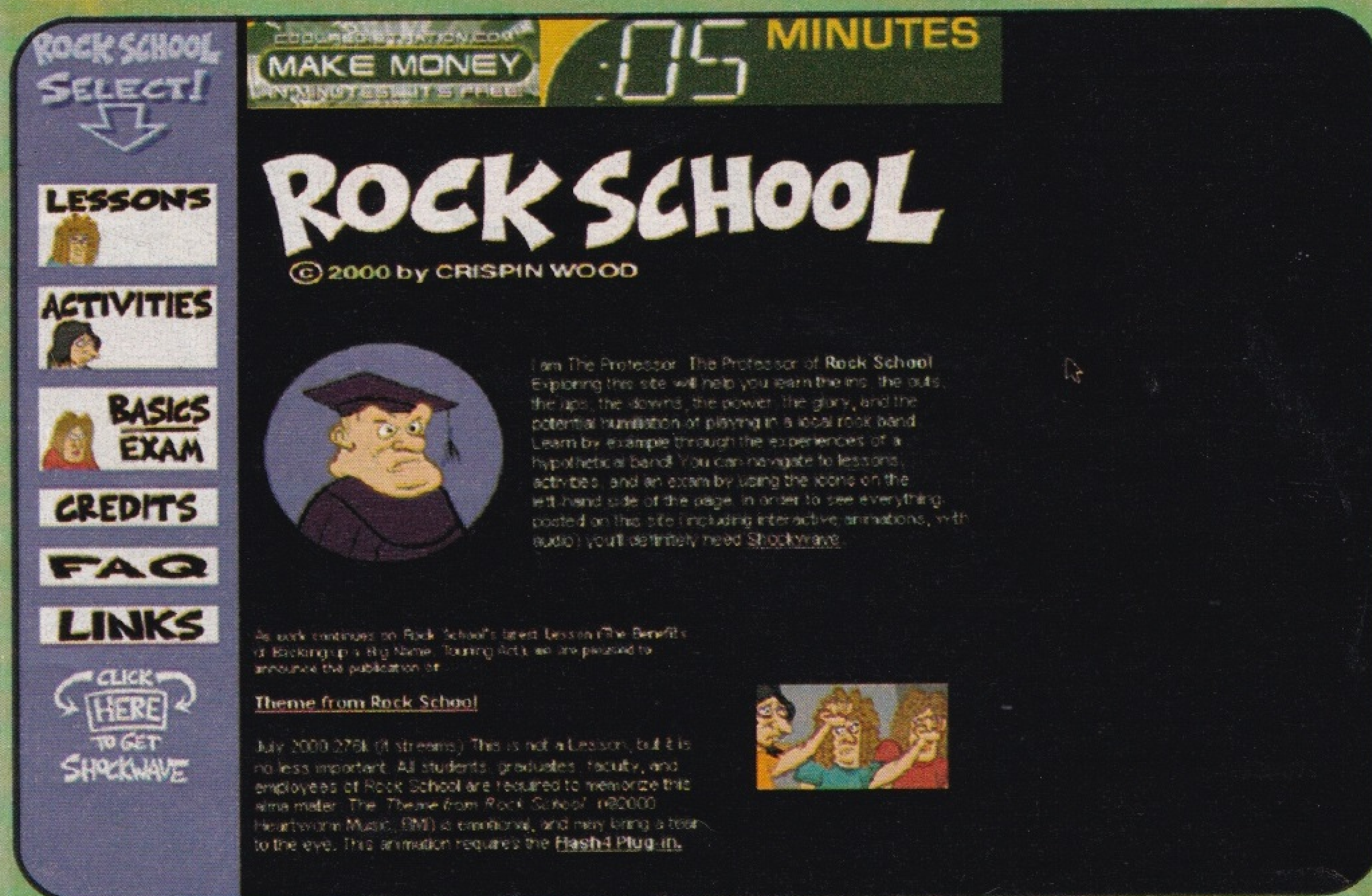
Dla niektórych nie istnieją żadne świętości – nawet twórczość mistrza George'a Lucasa nie oparła się szałowi przeróbek. Na tej stronie znajdziesz całą masę filmów parodiujących Gwiezdne Wojny Epizod Pierwszy... Możesz obejrzeć tu nawet Star Wars w wersji South Park! Uwaga, pliki ściągają się bardzo długo!

www.bogbeast.com



Znajdziesz tutaj nie tylko filmiki do oglądania, ale także dużo śmiesznych, interaktywnych gier. Bohaterem dużej ich części jest zabawny, tłusty osobnik, którego – w zależności od wybranej opcji – musisz nakarmić (uwaga na marchewki!) albo ubrać... Wszystkie twoje poczynania są oczywiście złośliwie komentowane przez tego nieszczęśnika

www.rockschool.com



Chyba nikt nie przepada za szkołą oraz niektórymi, niesympatycznymi belframi. Nic więc dziwnego, że twórcy tej strony postawili sobie jako główny cel maksymalne ośmieszenie szkolnictwa, uczniów i egzaminów. Niektóre żarty są bardzo ciekawe, inne trochę mniej wyszukane. Tym niemniej warto tutaj zajrzeć...

szych internetowych sąsiadów cieszą się filmiki i interaktywne minigry napisane w języku Flash. Tego nie spotkasz na polskich stronach, a szkoda – zabawa jest świetna.

TiPSY

Gdzie to znaleźć?

■ W przypadku polskich stron najlepiej skorzystać z dowolnej wyszukiwarki dostępnej w popularnych portalach, np. www.onet.pl, www.wp.pl czy www.poland.com. Znajdziesz tam wydzielone działy „ROZRYWKA" albo „HUMOR". Tam powinieneś już łatwo wybrać interesujące tematy, np. „PARODIE".

■ Jeśli chcesz dotrzeć do ciekawych stron zagranicznych, skorzystaj z największych wyszukiwarek: www.infoseek.com, www.hotbot.com, www.lycos.com. Potem wpisz w okienku poszukiwań „funny+flash", „fun", „funny+pictures" albo „jokes" i już masz kilkaset adresów do sprawdzenia!

Co prawda tematyka części tych dzieł budzi wątpliwości (np. jak zachowa się sympatyczna, szerokousta ropucha w mikserze albo jak długo trzeba piec chomika w mikrofalówce), jednak na szczęście są też bardziej ambitne filmiki.

Poza tym na zagranicznych stronach znajdują się też bogate archiwa tradycyjnych żartów rysunkowych oraz kawałów. Spora część z nich jest pisana przystępnym językiem – zapewne ucieszy to osoby nieznające świetnie angielskiego.

Kolejną rzeczą wartą uwagi są śmieszne programy. Pod tym określeniem kryją się zwykle zabawne wygaszacze ekranów oraz zestawy dźwięków systemowych dla różnych systemów operacyjnych. To nie wszystko! Na części stron znajdziesz także bardziej rozbudowane programy – od prostych „odwracaczy do góry nogami" ekranu, poprzez złośliwe „pluskwy" przejmujące kontrolę nad szufladą CD-ROM-u (zaczyna żyć własnym życiem, otwierając się i zamykając w najdziwniejszych momentach), do prawdziwych „kombajnów" dla żartownisiów. Przy pomocy czegoś takiego możesz np. przejąć panowanie nad komputerem kolegi (musicie być połączeni w Sieci) i np. trząść jego ekranem, poruszać jego kursorem itp.

A LICZNIK BIJE...

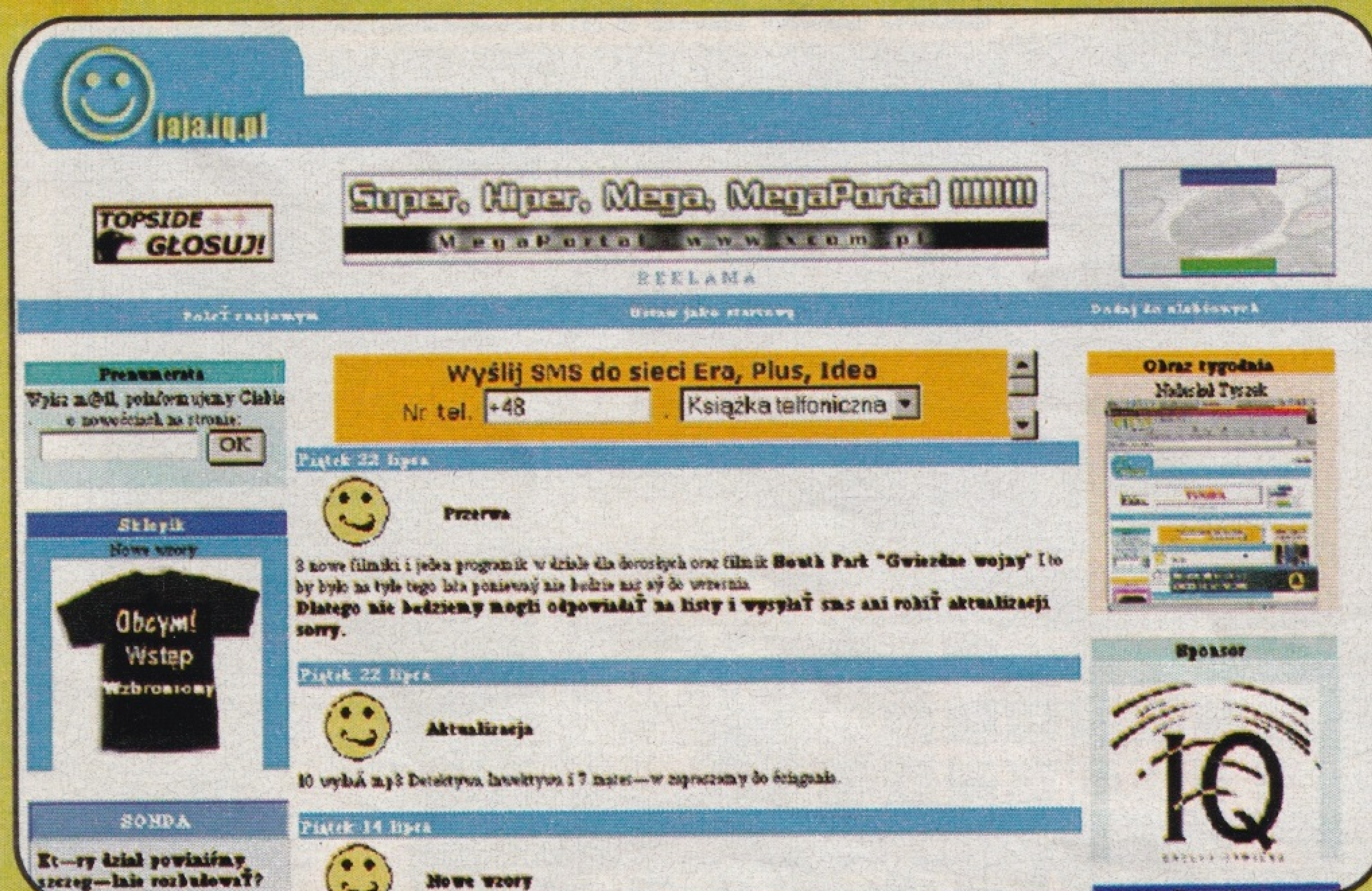
Bawiąc się i zwiedzając kolejne strony, pamiętaj o rosnącym rachunku za telefon! Aby obniżyć koszty, część animacji oraz gierek możesz zapisać na dysku komputera i bawić się nimi, nie blokując linii telefonicznej. Pamiętaj tylko, że większość tych zabawek wymaga zainstalowanego programu Flash Player (możesz pobrać go z Sieci za darmo). Zwróć też uwagę na to, jakie pliki pobierasz – gry i filmiki mogą występować w odmianach dla PC i Macintosha. I jeszcze jedna rzecz – większość śmiesznych filmów-parodii ma po kilkanaście MB, dobrze więc skorzystać z pomocy znajomych posiadających łącze stałe...

www.champchaos.com

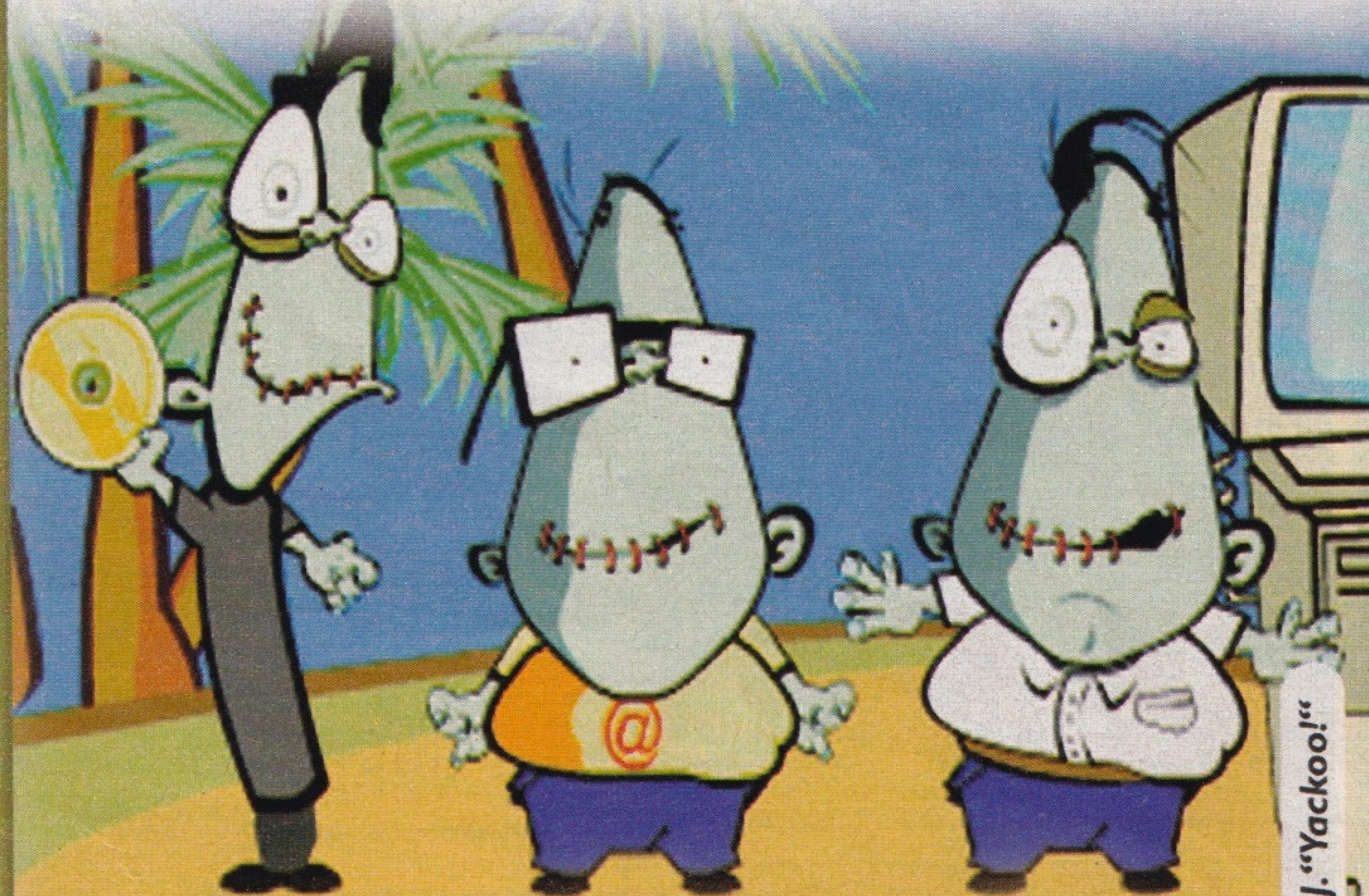


Na tej stronie dominującym tematem stała się znana chyba wszystkim firma Napster. Znajdziesz tu kilka filmików wyśmiewających zarówno użytkowników MP3, jak i zespół Metallica i ich pozew sądowy przeciwko Napsterowi. Jeśli znudzi cię ten temat, nie przejmuj się – są tu także inne śmieszne rzeczy!

www.jaja.iq.pl



Polska strona pełna humoru, śmiesznych obrazków oraz parodii reklam. Jak zapewniają autorzy, ich portal jest często aktualizowany i zawsze zawiera najśmieszniejsze żarty



Tekst: R.J. "Yackoo!"

MUSIC MAKER

Jeżeli chciałbyś szybko stworzyć własny utwór muzyczny, a do tego ozdobić go efektownym teledyskiem, to powinieneś spróbować zabawy z MMJ

Po doskonałym EJAY na polskim rynku pojawił się kolejny program, dzięki któremu możesz spróbować swoich sił w tworzeniu muzyki. MUSIC MAKER JUNIOR ma tę dodatkową zaletę, że wydano w go polskiej wersji językowej, co na pewno znacznie ułatwia zabawę.

Jeżeli porównać ze sobą EJAY i MMJ, to na pewno ten pierwszy wypada lepiej. Oferuje znacznie więcej możliwości i jest przyjemniejszy w obsłudze. W jednym musi jednak ustąpić pierwszeństwa MMJ. Za pomocą tego ostatniego programu możesz bowiem tworzyć własne teledyski, które mogą ozdobić utwory. Na pierwszy rzut oka kawałki klipów, które zostały udostępnione w programie, nie wyglądają rewelacyjnie. Możesz odnieść wrażenie, że zostały zebrane zupełnie przypadkowo lub dobrane według dziwnych reguł. Jednak po dokładnym zapoznaniu się z programem, możesz odkryć jego zalety. Łączenie kilku klipów może dać bowiem naprawdę ciekawe efekty, wystarczy tylko wiedzieć, co mogą oferować odpowiednie opcje (ale o tym w ramce obok).

Kolejna zaleta programu to jego łatwa obsługa. Masz do dyspozycji osiem ścieżek, na których układasz segmenciki przedstawiające odpowiednie kawałki muzyki czy video. Na pierwszej ścieżce układa się dźwięki perkusji, na drugiej bas, na trzeciej harmonię, czwartej melodię, a na dwóch ostatnich kawałki video. Na piątej ścieżce możesz natomiast ułożyć swoje własne nagrania, którymi chcesz w niepowtarzalny sposób urozmaicić swoją twórczość. Takie fragmenty możesz nagrać dzięki specjalnemu mikrofonowi, który podłącza się do komputera. Nie jest on integralną częścią programu, ale czasami niektórzy producenci, np. programów językowych, dodają go gratis do swoich produktów (w innym wypadku musisz go kupić oddzielnie). Układanie fragmentów na odpowiednich ścieżkach jest zalecane z powodu lepszego brzmienia, ale przecież można eksperymentować, co często daje naprawdę ciekawe efekty.

Do dyspozycji masz kilka typów dźwięków (jak już pewnie zauważyłeś: perkusję, bas, akordy, melodie), które układasz na ścieżkach. Robisz to, po prostu przeciągając dany segment na ścieżkę lub klikając na nim dwa razy. Prawda, że proste? A jeżeli chcesz wcześniej posłuchać wybranego kawałka, powinieneś kliknąć na niego tylko raz. W ten sposób możesz szybko, miło i przyjemnie tworzyć swoje utwory.

Samych fragmentów muzycznych nie jest tak wiele, jak w EJAY, ale za to masz od razu, bez konieczności zakupu kolejnych wydań programu, osiem stylów muzycznych, począwszy od hip hopu, na house kończąc. Wystarczy poeksperymentować, a na pewno nie zabraknie pomysłów na dobre kawałki. Jeżeli na początku będziesz miał problemy, program oferuje pomoc tzw. Czarodzieja (Wizarda), który nie tylko może dołączyć odpowiednie fragmenty do twojej melodii, ale nawet sam zaproponować ciekawy i przyjemny dla ucha kawałek, a następnie sam umieści go w odpowiednich miejscach. Potem może też służyć pomocą, wypowiadając się (po polsku!) na różne tematy związane z tworzeniem muzyki. Tak naprawdę nie trzeba nawet czytać instrukcji!



Do wyboru, do koloru. Osiem styli muzycznych gwarantuje sporo możliwości



Czarodziej zawsze służy pomocą. Może urozmaicić twój utwór, dodać do niego fajne kawałki, czy nawet zrobić całą robotę za ciebie

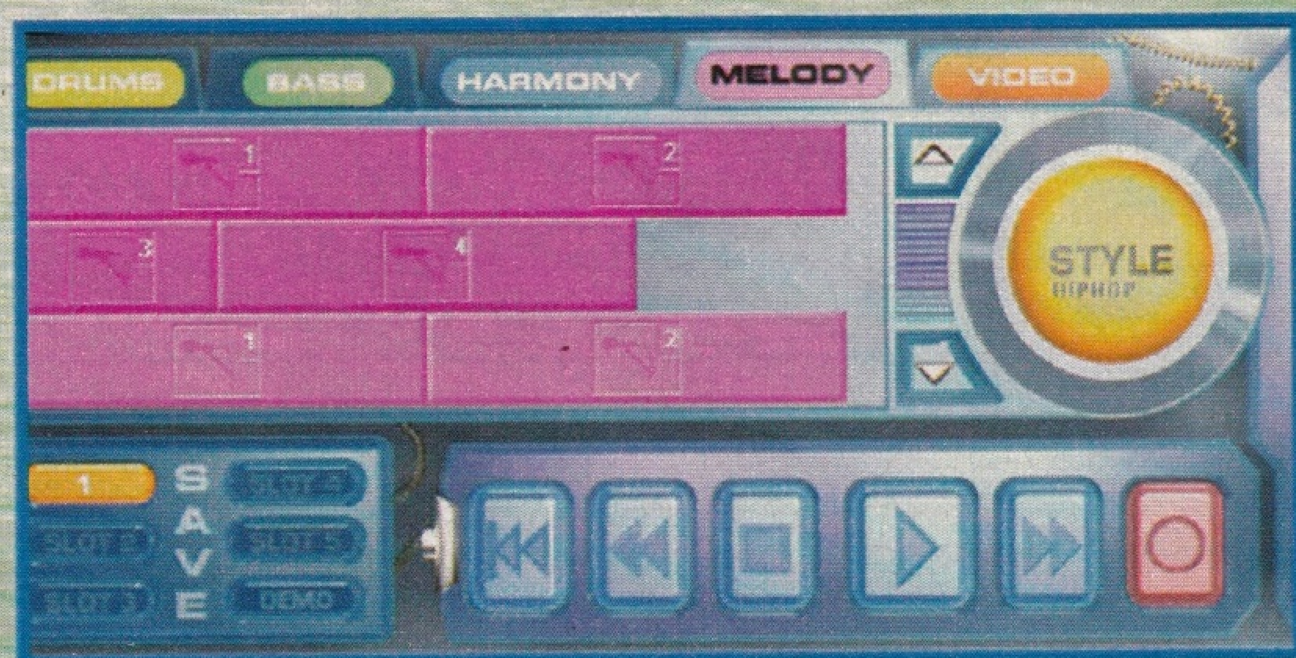


Tak wygląda okno programu. Tym razem przeprowadzamy casting do teledysku

JUNIOR

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać MMJ! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 31 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa pomocnik w MMJ?



Melodie – to bardzo ważny element twojego utworu. Pamiętaj, że nie musisz układać fragmentów na przeznaczonych do tego ścieżkach! Warto eksperymentować. Na tym polega przecież twórczość!



Perkusja – tutaj układasz ścieżkę rytmiczną. Dobrze wybierać fragmenty oznaczone takim samym numerkiem, jak te znajdujące się w tym samym miejscu na innych ścieżkach. W ten sposób będziesz się trzymał tonacji



Harmonia – warto zwracać uwagę na kolor elementów, dzięki czemu od razu będziesz wiedział, na jakich ścieżkach znajdują się odpowiednie fragmenty



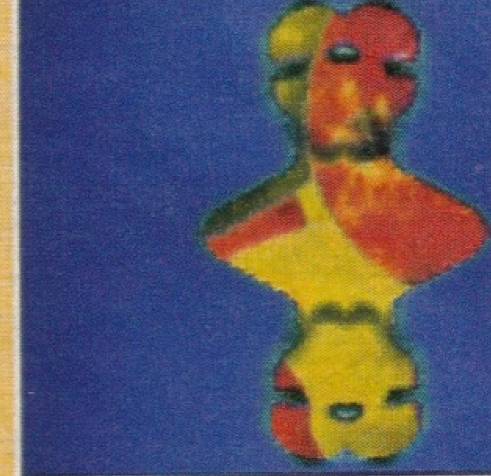
Bas – koło siebie powinieneś układać segmenty, które mają kolejne numery, w ten sposób unikniesz nieprzyjemnych dla ucha wrażeń



Odbicie poziome – teraz twój karateka stoi na głowie na tle wirujących owoców



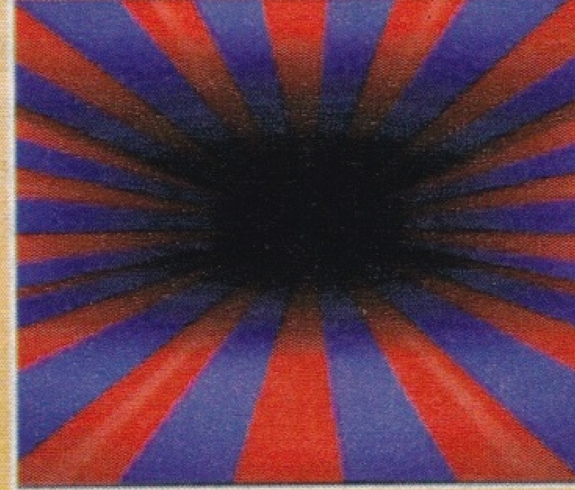
Symetria pozioma – w ten sposób możesz stworzyć coś w rodzaju bogini Shivy



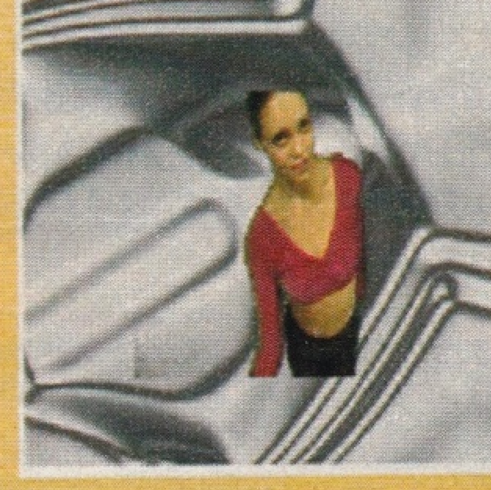
Przesunięcie koloru – na zdjęciu jedne kolory zostały zastąpione innymi



Przesunięcie koloru plus efekt symetrii – do zmiany koloru dodaliśmy nowy efekt



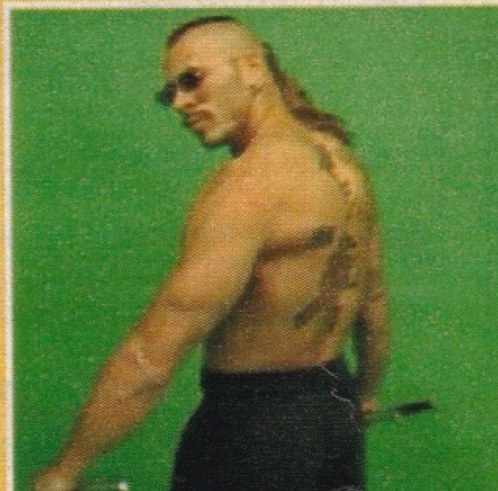
Wybór tła – wybrane elementy, np. postacie, możesz umieścić na różnych tłach



Kolaż – zakreślając myszką granice, możesz zmniejszyć obrazek



Green box – musisz pamiętać, żeby pobawić się opcjami green i blue box



Postać – a tak wygląda postać bez tła. Mało efektownie, prawda?

PC | PSX | N64 | DC | PL

Music Maker Junior

Taneczne Teledyski

cena 99 zł

CODA | 1 osoba

Nie jest to może program tak doskonały, jak EJAY, ale ma wiele swoich zalet, np. polską wersję i możliwość tworzenia teledysków

4+

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

CZY PC UMIE

OCR – programy do rozpoznawania tekstu

Jeśli kiedykolwiek próbowałeś przepisać większą ilość tekstu, doskonale wiesz, jakie to nudne i czasochłonne zajęcie. Jeśli jesteś posiadaczem skanera, możesz jednak znacznie ułatwić sobie pracę...

Wyobraź sobie, że na śmierć zapomniałeś o klasówce z historii. Został już tylko jeden dzień i za nic nie zdążysz się wszystkiego nauczyć – jedyna nadzieja w notatkach od kolegi. Otwierasz więc zeszyt i zaczynasz pracowicie zapisywać co ważniejsze rzeczy na małych karteczkach. Poczekaj, jeśli masz skaner i drukarkę, może uda ci się to zrobić szybciej i łatwiej.

NAUKA CZYTANIA

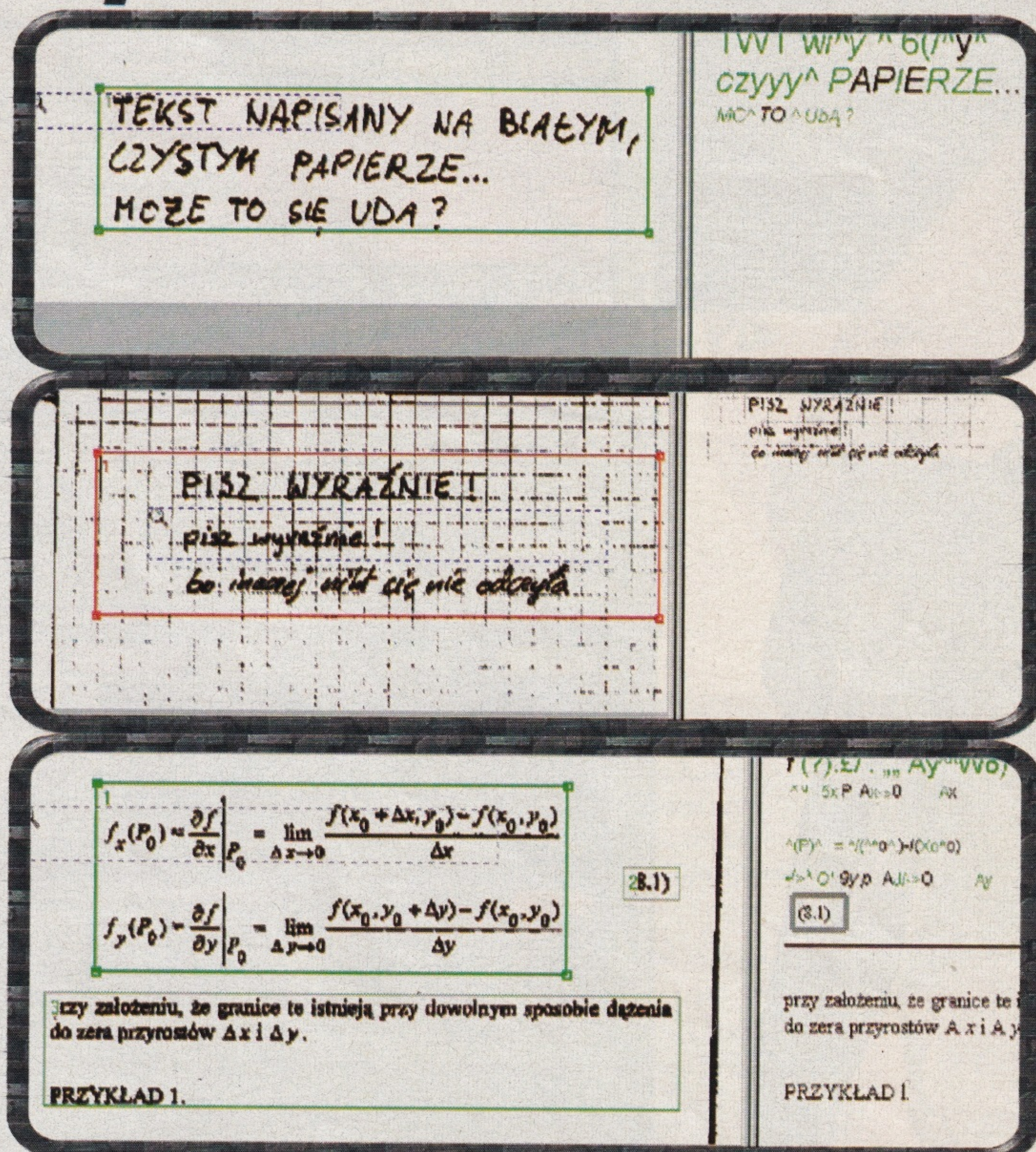
Wprowadzenie obrazu (tekstu, rysunków lub zdjęć) do komputera przy użyciu skanera nie jest niczym skomplikowanym. O wiele trudniej zmusić PC, aby rozpoznał zeskanowane znaki i zapisał je w postaci zwykłego pliku tekstowego. Do tego celu służą specjalne programy noszące nazwę OCR (Optical Characters Recognition).

Oprogramowanie OCR porównuje zeskanowany obraz z wbudowaną bazą danych zawierającą informacje o kształcie cyfr i liter, a następnie zapisuje rozpoznany tekst w postaci pliku txt lub doc. Jak widać, sama zasada działania OCR nie jest zbyt skomplikowana. Niestety, mimo że kształty liter są niezmienne, istnieją różne rodzaje krojów pisma, a każdy człowiek ma dodatkowo inny jego charakter. Z tego powodu rozpoznawanie pisma w praktyce nie jest łatwe i nie istnieją programy potrafiące w każdym wypadku w 100% prawidłowo odczytać tekst.

ZACZYNAMY

Istnieje wiele programów rozpoznających pismo, wśród nich możemy wyróżnić takie sławy jak Recognita czy Abbyy FineReader. Niezależnie jednak od oprogramowania, praca z OCR wygląda podobnie. Na początku musisz zeskanować stronę dokumentu, który ma być przetworzony na tekst. Do tego celu nie potrzebujesz super sprzętu – większość programów wymaga skanów czarno-białych o rozdzielczości 300 dpi (punktów na cal).

Teraz dopiero zaczyna się najcięższa praca (oczywiście dla komputera, a nie dla ciebie). Program stara się rozpoznać twoje bazgroły, próbuje wydzielić z obrazu wiersze tekstu, pojedyncze słowa lub litery. Niekiedy, gdy litera jest niewyraźna (albo gdy bazgrzesz jak przysłowiowa kura pazurem), program może poprosić cię o wpisanie z klawiatury właściwego znaku. Większość programów jednak nie przejmuje się tym drobiazgiem i wpisuje to, co uważa za właściwe – na koniec musisz ręcznie poprawić tekst. Gdy cały tekst jest już rozpoznany, program proponuje zapisanie go w postaci pliku tekstowego lub otwarcie w edytorze tekstów.

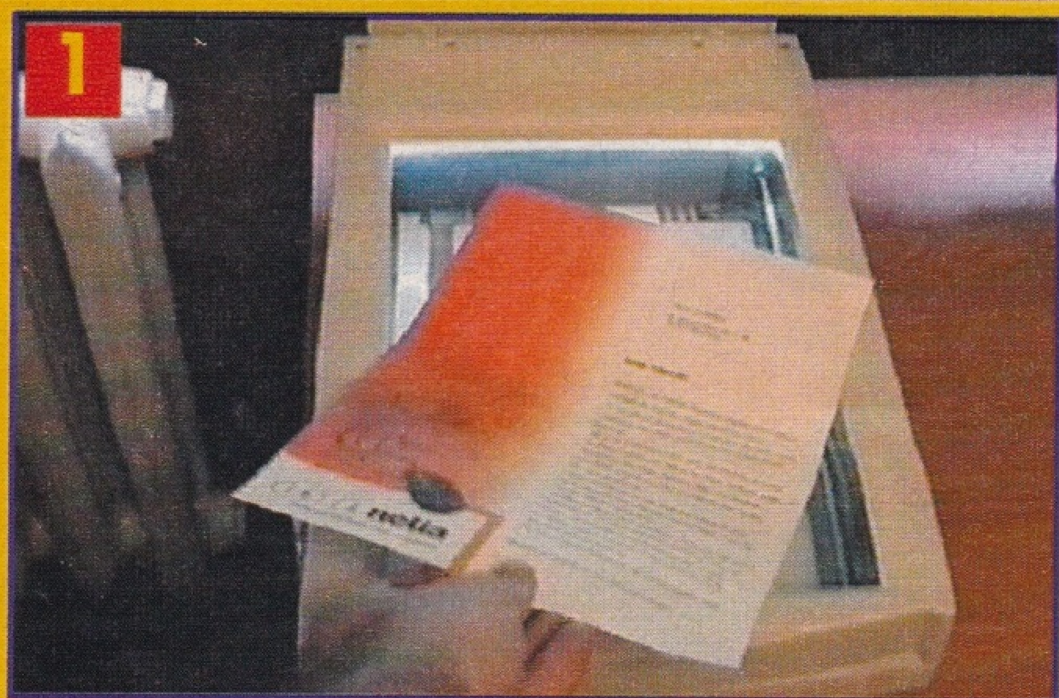


Niestety, nie wszystko da się odczytać programem OCR. Odręczne pismo, teksty pisane na papierze w kratkę czy np. wzory matematyczne są przeszkodą nie do pokonania. Tak więc zaległe lekcje oraz ściągi z matematyki będziesz musiał przepisywać ręcznie

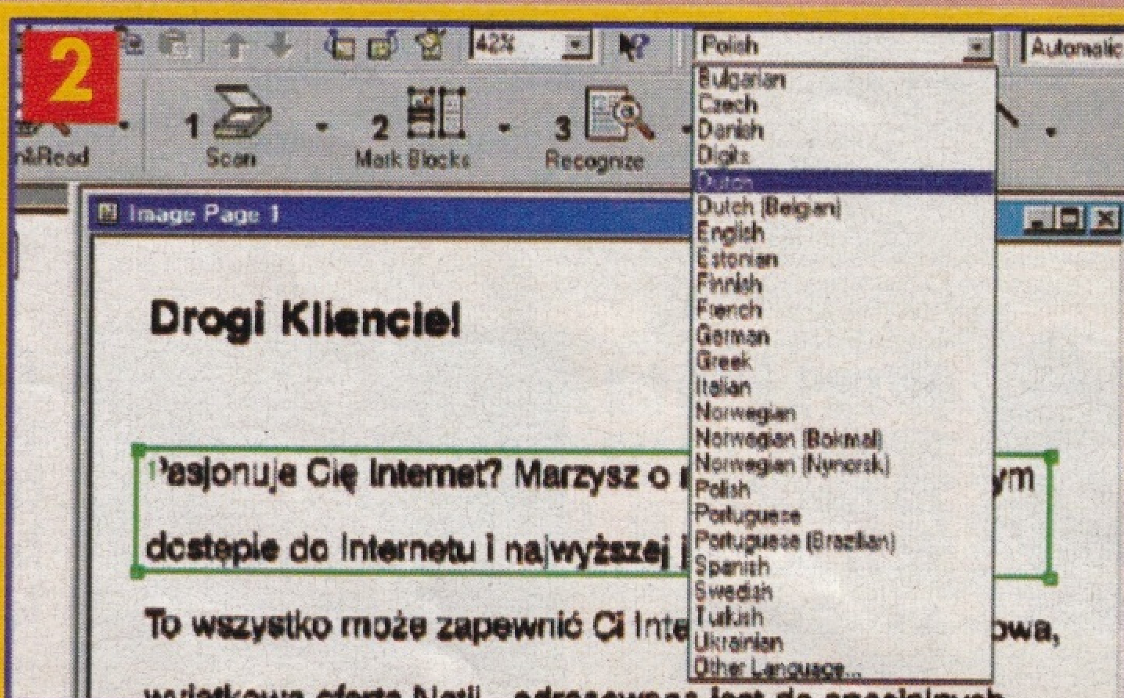
W PRAKTYCE...

Jak już wspominaliśmy, każdy ma inny charakter pisma, istnieje wiele krojów czcionki, a ponadto przecież możesz używać przy pisaniu wielkich liter. Jak to wszystko wpływa na jakość pracy programów OCR? Prawdę mówiąc – nie najlepiej. O ile w przypadku rozpoznawania tekstu ze stron książek albo wydruków komputerowych nie można mieć większych zastrzeżeń, to przy próbach z odręcznie pisanym tekstem zaczynają się problemy. Okazuje się bowiem, że dla niektórych programów przeszkodą nie do pokonania jest... papier w kratkę ze szkolnych zeszytów. Zwłaszcza, gdy do nadruku użyto czarnej lub ciemnogranatowej farby. Równie duży kłopot dla komputera stanowi szybkie, niewy-

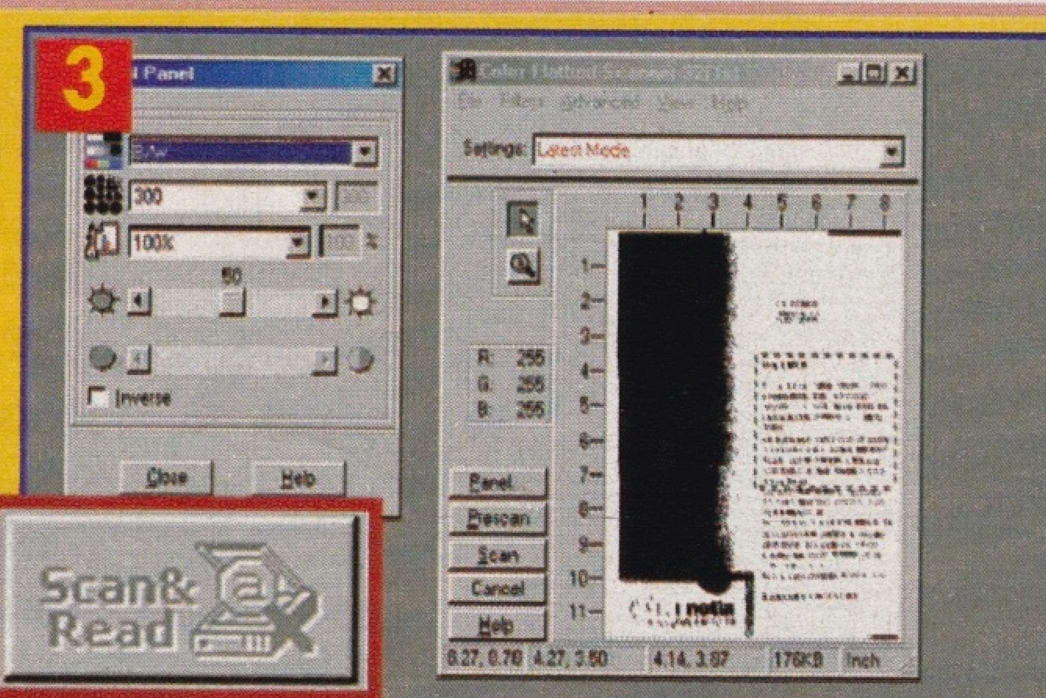
OCR KROK PO KROKU



1. Musisz włożyć do skanera tekst, który chcesz zeskanować. Uwaga, niektóre programy „głupieją", gdy włożysz kartkę do góry nogami, i nie są wtedy w stanie nic odczytać...



Niektóre programy obsługują wiele języków, przed rozpoczęciem pracy wybierz odpowiedni (najczęściej polski). Sprawdź, czy prawidłowo określiłeś rodzaj pisma (odręczne, maszyna do pisania itp.)



Teraz zaczynamy pracę. Wybierz opcję skanowania i rozpoznawania tekstu. Powinno pokazać się okienko obsługi skanera. Zeskanuj obraz z rozdzielczością 300 dpi (w trybie czarno-białym)

CZYTAĆ?

ABBYY FINE READER – krótki kurs obsługi programu OCR

SCAN & READ
Uruchamia automatyczny tryb skanowania i rozpoznawania wczytanego tekstu

SCAN
Po prostu rozpoczyna skanowanie

MARK BLOCKS
Korzystając z tej funkcji, zaznaczasz fragment tekstu do rozpoznania

RECOGNIZE
Po polsku – rozpoznawanie tekstu

CHECK RESULTS
Możesz obejrzeć efekt pracy komputera i dokonać potrzebnych poprawek

WYBÓR JĘZYKA
Programy rozpoznają teksty w kilku językach, pamiętaj o ustawieniu tej opcji

WYBÓR KROJU LITER
Możesz pomóc komputerowi, zaznaczając rodzaj tekstu (wydruk, maszyna do pisania itp.)

WSKAŹNIK STRON
Możesz zeskanować kilkanaście stron. Klikając w ikonkę kartki, przenosisz się ze strony na stronę

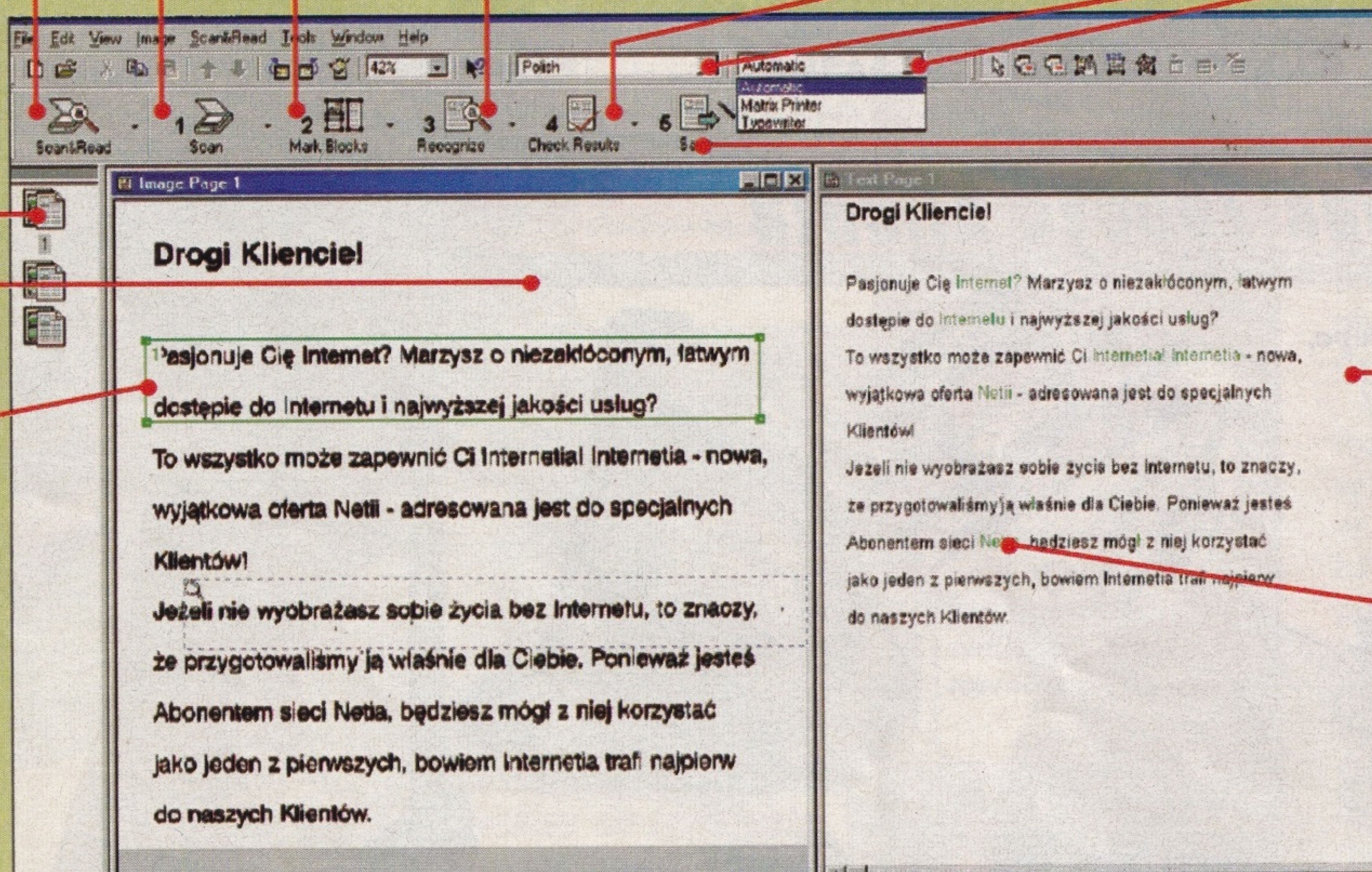
SAVE (ZAPIS)
Jeśli jesteś zadowolony z uzyskanego efektu, nie pozostaje ci nic innego, jak zapisać tekst na dysku...

ZESKANOWANY OBRAZ
W tym oknie widzisz tekst wskanowany do komputera

ROZPOZNANY TEKST
Tutaj komputer pokazuje efekt swojej pracy. Od razu możesz zobaczyć, czego nie udało mu się rozpoznać

BLOK TEKSTU
Nie musisz rozpoznawać całego tekstu, tylko jego fragmenty. Po prostu zaznacz interesującą cię część

PODEJRZANE FRAGMENTY
Gdy program nie jest pewny, czy dobrze rozpoznał literę lub wyraz, zaznacza je innym kolorem. Dzięki temu możesz łatwo poprawić błędy

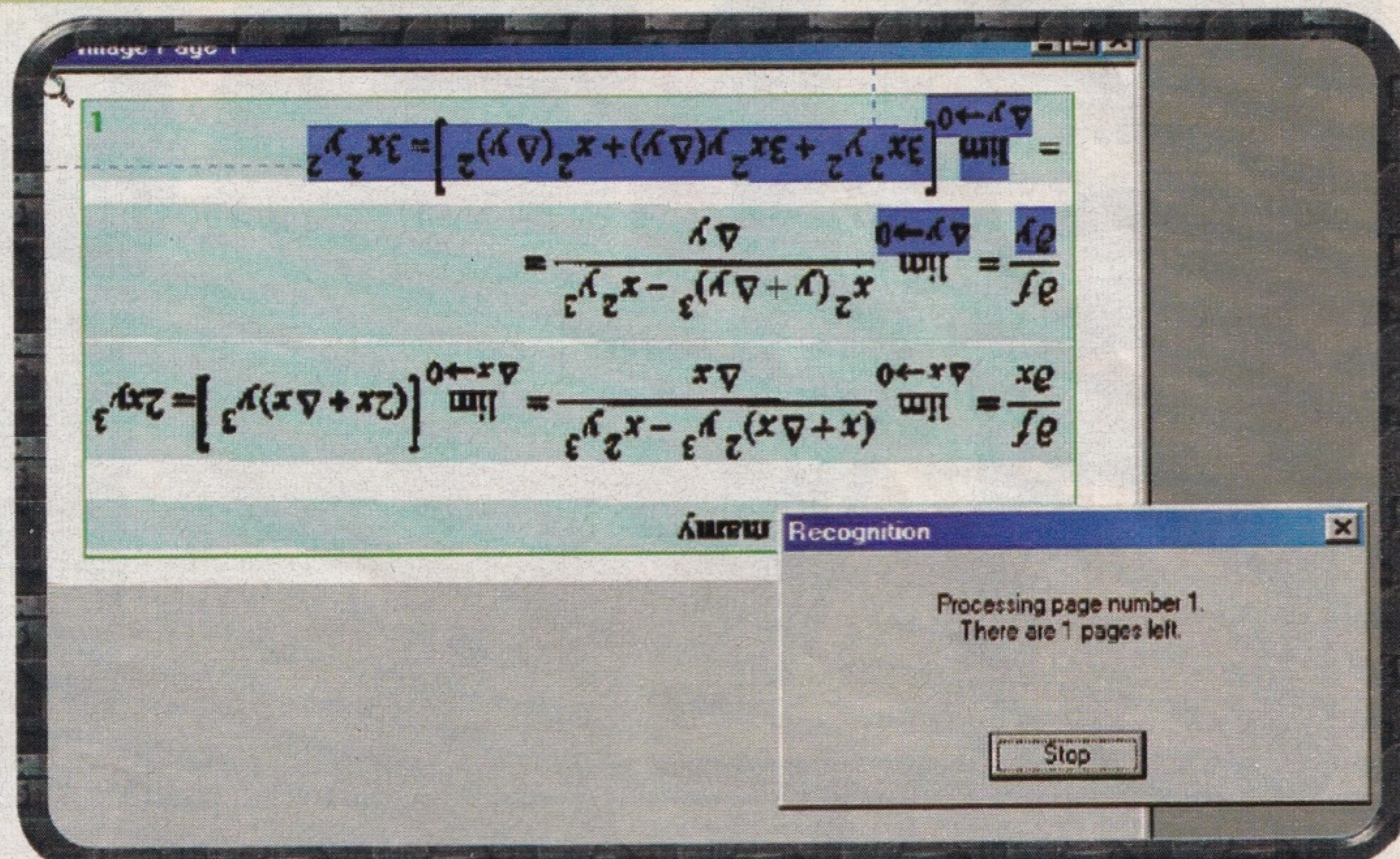


raźne pismo (ale to akurat potrafi być też trudne do odczytania przez człowieka – spytaj swoich nauczycieli). Właściwie można stwierdzić, że komputer najlepiej odczytuje duże, wyraźne litery drukowane, pisane czarnym lub granatowym długopisem...

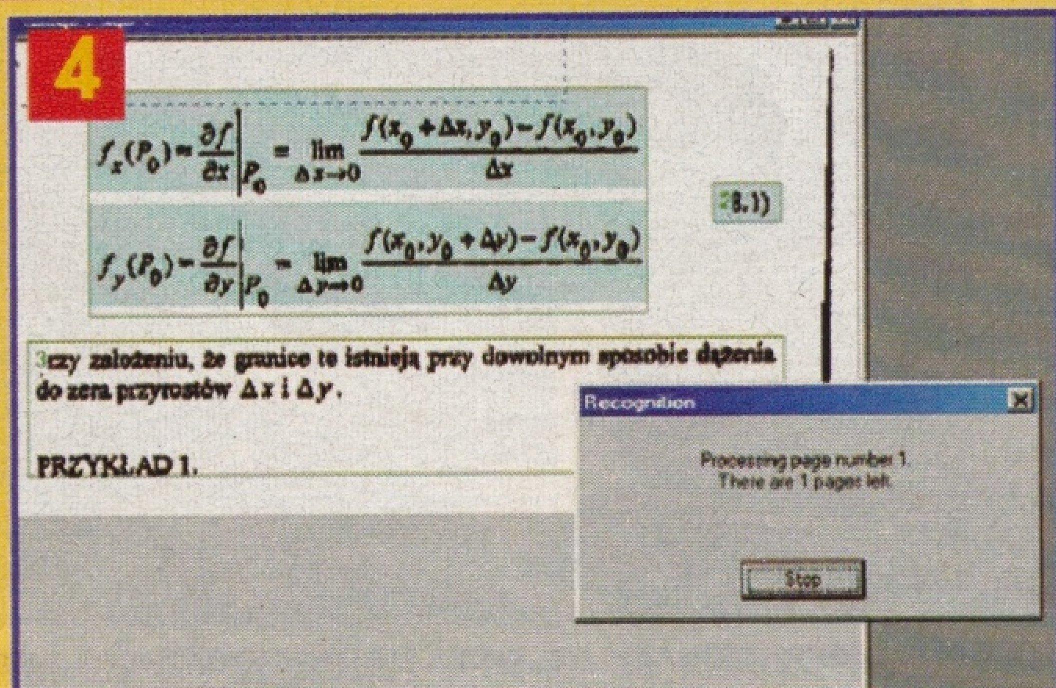
DLA KOGO OCR?

Jak więc widzisz, programy OCR nie są jeszcze doskonałe i niekoniecznie spełnią wszystkie twoje oczekiwania. Co ciekawe, twoje niezadowolenie może być tym większe, im mniej wyraźnie piszesz (w skrajnych wypadkach komputer nie rozpozna ani słowa z tego, co nagryzmoliłeś). Tym niemniej, w pewnych sytuacjach programy OCR mogą ci się przydać, tak więc kupując skaner, warto sprawdzić oprogramowanie – niektórzy producenci dodają program OCR za darmo.

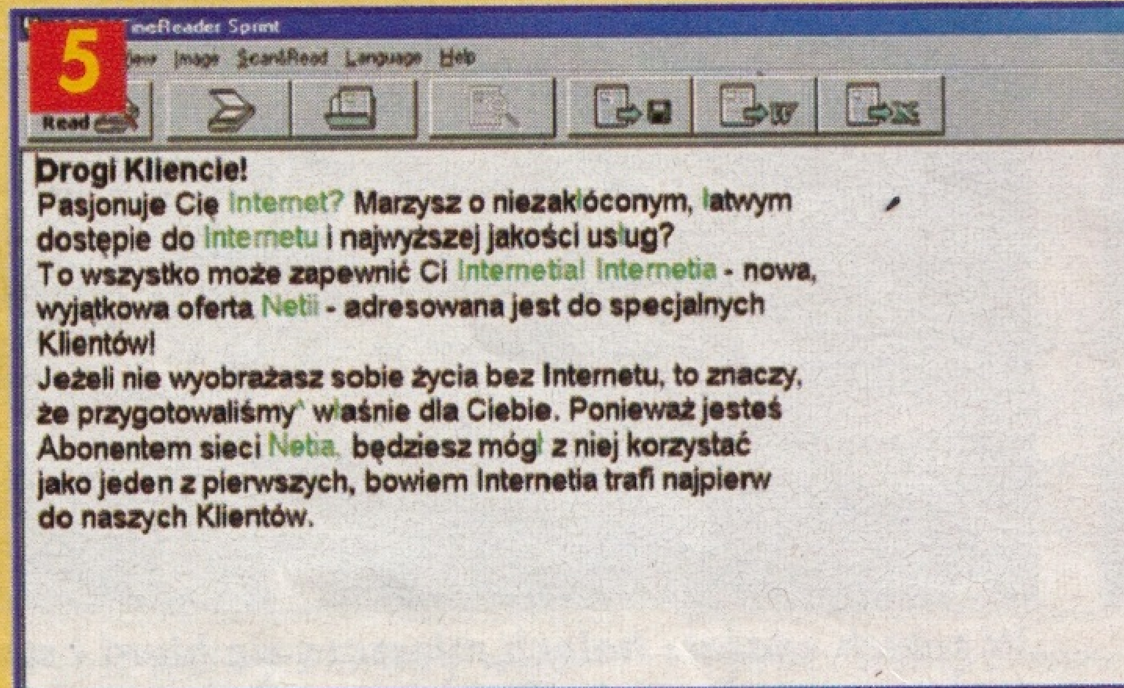
Są jednak miejsca, gdzie programy do rozpoznawania znaków są bardzo przydatne – np. w urzędach czy bankach. Zapewne często widziałeś na wszelkiego typu formularzach informację „wypełniać czytelnie drukowanymi literami" – po prostu wiele instytucji komputerowo przetwarza dane, wpisując informacje o swoich klientach do komputera. Do tego celu zatrudniają całe zastępy pracowników albo... kilka osób z komputerem, skanerem i programami OCR. To znacznie przyspiesza pracę.



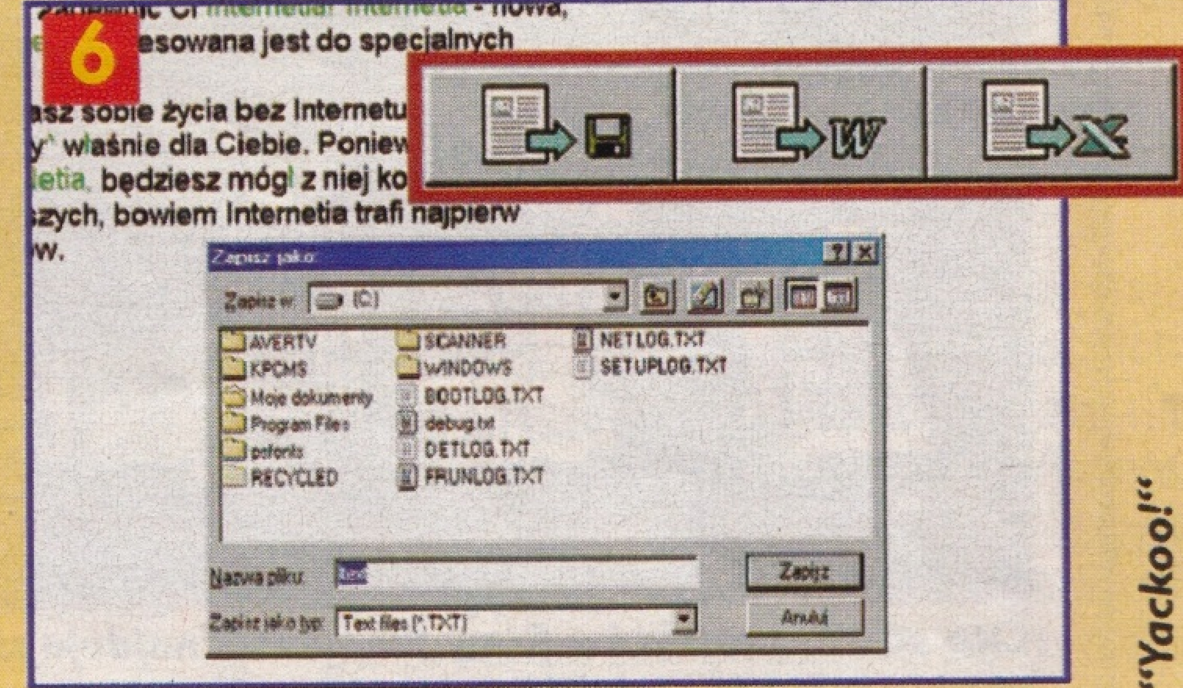
Nawet najlepszy program może sobie nie dać rady z tekstem zeskanowanym do góry nogami... Cóż, ty też nie czytasz, stojąc na głowie!



Chwila odpoczynku. Komputer podzieli zeskanowany tekst na bloki, wyrazy oraz słowa i rozpocznie rozpoznawanie. Może to potrwać parę chwil...



Jeśli pojawiły się jakieś błędy (rzadko się zdarza, aby wszystko było w porządku), możesz ręcznie dokonać korekty. Komputer ci w tym pomoże, zaznaczając kolorem podejrzane litery



To już koniec pracy. Odczytany tekst możesz wydrukować, nagrać jako plik tekstowy (DOC) lub arkusz kalkulacyjny (XLS) albo otworzyć w edytorze tekstu

Tekst: R.J. "Yackoo!"

Małe

Oto rysunek przedstawiający nowy pomysł. Nie jest to jeszcze projekt, ale już niedługo może się nim stać

Nawet najlepsze urządzenie nie będzie się dobrze sprzedawało bez atrakcyjnego wyglądu. Dlatego projektanci tworzą coraz ciekawsze propozycje



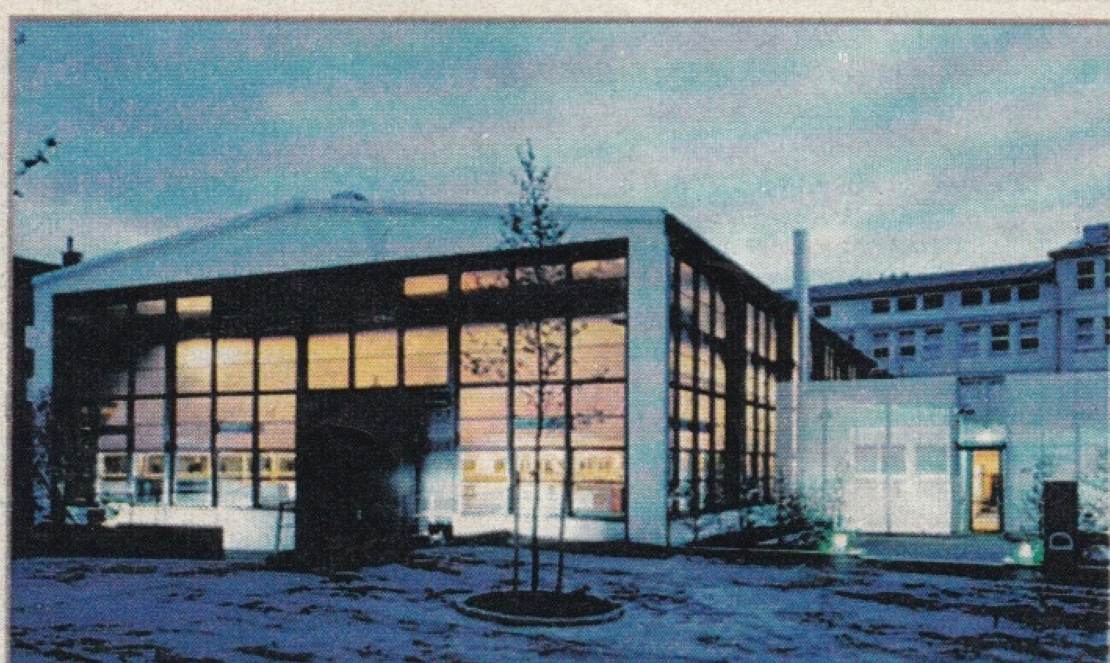
Nikt nie wie, jak za kilka lat będą wyglądać telefony komórkowe. Prawie na pewno będą wyposażone w kamery

Jak zdobyć klienta

Na początku ustalana jest grupa, dla której przeznaczony będzie telefon. Potem „wkłada" się do niego wszystkie wymagane przez użytkowników rzeczy



Jak pracują projektanci



Oto studio projektów firmy Siemens. Znajduje się w południowej części Monachium i właśnie tutaj powstają projekty nowych telefonów



W takich właśnie halach mieszczą się biura i stanowiska pracowników Siemensa



Najpierw tworzy się przy pomocy ołówka i kredy szkic nowego aparatu. Trzeba też podać pewne dane techniczne, jak np. wymiary wyświetlacza

a cieszy...

Urządzenia przyszłości

Archiwum
Jeśli ktoś chce mieć zawsze przy sobie zdjęcia swoich bliskich, będzie mógł załadować je do telefonu. To samo można uczynić np. z ulubionym odcinkiem serialu

Bezprzewodowy głośnik
Niektóre telefony będą wyposażone w niewielki głośnik, który można włożyć do ucha jak słuchawkę od walkmana

Kamera w komórce
Dzięki kamerze zainstalowanej w telefonie można w trakcie rozmowy widzieć swojego rozmówcę

Trudny do zgubienia
Ten telefon można nosić zawieszony jak medalion. Nie trzeba już kupować specjalnych pokrowców

Nawigator
Telefon z systemem GPS pozwoli łatwo znaleźć drogę nawet w tak trudnym terenie jak góry

Pierwsze telefony komórkowe były olbrzymich rozmiarów i prawie w niczym nie przypominały dzisiejszych. Teraz każda komórka z łatwością mieści się w jednej ręce i niewiele waży. Pojawia się coraz więcej modeli, konkurencja na rynku jest bardzo duża. Jeśli telefon jest ciężki albo jego bateria nie starcza na długo, to nikt nie będzie chciał go kupić. Standardem staje się też obsługa WAP.

Większość telefonów jest bardzo mała. Istnieją nawet takie, które można schować w niewielkiej kieszonce w dżinsach. Z drugiej strony nawet taka miniaturyzacja ma swoje granice. Po pierwsze, w telefonie musi się znaleźć wyświetlacz i nie może on być zbyt mały. Ponadto klawiatura numeryczna (dwanaście przycisków), przycisk włączający telefon i kilka klawiszy funkcyjnych (przynajmniej dwa do przewijania menu, jeden do zatwierdzania i jeden do cofania). Razem daje to przynajmniej kilkanaście klawiszy, które muszą się znaleźć w telefonie. Do tego dochodzi miejsce na głośnik, mikrofon i baterię. Zbyt małe telefony mają jeszcze jedną wadę. Po prostu są zbyt małe. Cóż z tego, że można je łatwo schować, jeśli podczas rozmowy trzeba je trzymać między dwoma palcami, a nie w dłoni. Przyciski często leżą zbyt blisko siebie i łatwo się pomylić przy wybieraniu numeru, a na wyświetlaczu często nie widać szczegółów. Projektanci telefonów nie mogą zbyt śmiało eksperymentować z wymiarami komórek. Pozostają im więc barwy oraz kształt. Często telefony adresowane do konkretnego odbiorcy mają odpowiedni kolor. Ludzie spokojniejsi wybierają modele najbardziej przypominające standardowe telefony. Nie potrzebują żadnych gadżetów. Młodzi wolą telefony wyróżniające się kształtem. Ich kolory powinny bardziej zwracać na siebie uwagę.

To właśnie ci ludzie stanowią najliczniejszą grupę odbiorców i o nich myślą projektanci, gdy zastanawiają się nad nowym projektem. Właśnie dlatego już niedługo telefony mogą być wyposażone w wyświetlacze typu Touchscreen (wrażliwe na dotyk), kamery i inne cuda techniki. Po prostu każdy chce mieć telefon, który posiada jak najwięcej możliwości.


Ten pan to Uli Skripale, główny projektant (Chief Designer) firmy Siemens


W komputerze tworzony jest trójwymiarowy wizerunek telefonu, co pozwala obejrzeć go dokładnie, jeszcze zanim powstanie pierwszy model


Oprócz komputerowego, tworzony jest również prawdziwy model w skali 1:1

Tłum.: Piotr „Codiac" Kapis

EXTRA

SZYBKOŚĆ PONAD WSZYSTKO



Niezwykle szybkie samochody, niebezpieczeństwa, kolorowe reklamy, telewizja, dziennikarze, piękne kobiety i wielkie pieniądze. To chyba główne czynniki wzbudzające tak wiele emocji wokół Formuły 1. Za sprawą gier komputerowych mogliście poznać ten światek bardzo pobieżnie. Pora więc na kilka szczegółów, które przybliżą wam ten spektakl



Pierwszy nieoficjalny trening to jeszcze nie wojna nerwów

Dla zespołów Formuły 1 praca przy wyścigu zaczyna się we wtorek poprzedzający weekend, w którym odbędzie się wyścig. Na miejsce docierają ciężarówki z samochodami, częściami zamiennymi i z pozostałym sprzętem. W czwartkowe przedpołudnie przyjeżdża cała ekipa mechaników i inżynierów, która asystuje przy oficjalnej kontroli samochodów przed wyścigami. Po inspekcji wozów przeprowadzane są regulacje podstawowych parametrów samochodu. Każdą maszynę obsługuje kilku mechaników, elektryków, ich pomocnicy, inżynierowie producenta silników. Ponadto w boksie kręcą się jeszcze specjaliści od ogumienia, paliwa i łączności. Pod wieczór odbywa się narada z konsultantem producenta opon i wspólnie dobiera się najlepsze ogumienie do warunków panujących na torze.

Piątek

W piątek, wcześnie rano odbywa się kontrola i rozgrzanie samochodów przed pierwszym nieoficjalnymt reningiem. W jego trakcie czasy zawodników nie są rejestrowane. Kierowcy wyjeżdżają na tor w samochodzie przygotowanym do sesji kwalifikacyjnej i starają się ustalić optymalne ustawienie auta. Drugim celem tego treningu jest jak najlepsze poznanie toru. Nie chodzi tu o poznanie układu zakrętów, ale o dokładne rozpoznanie właściwości nawierzchni w najważniejszych miejscach.

Widowisko dla kibiców rozpoczyna się pierwszą sesją kwalifikacyjną. Jest to chwila ogromnego stresu dla całego zespołu. Największe obciążenie spoczywa jednak na kierowcach. Mają oni zaledwie dwanaście okrążeń i tylko dwa komplety specjalnych, miękkich opon na „wykręcenie" jak najlepszego czasu. Często w trakcie tej sesji następują przeprowadzane w trakcie wyścigu zmiany w ustawieniach samochodu. Atmosfera jest gorąca, bowiem czasy z pierwszej sesji kwalifikacyjnej decydują o pozycji na starcie.



Największe niebezpieczeństwo czyha na kierowców Formuły 1 zaraz po starcie, gdy każdy za wszelką cenę usiłuje przepchnąć się do przodu



Sobota

Następny dzień, sobota, wygląda bardzo podobnie. Poranny, nieoficjalny trening służy jednak ustaleniu optymalnej konfiguracji samochodu dla wyścigu. Pojazdy wyjeżdżają na tor z pełnym bakiem i wyścigowymi oponami, aby można było ustalić zachowanie ich w warunkach wyścigu. Między godziną pierwszą, a drugą czasu lokalnego odbywa się druga sesja kwalifikacyjna. Jest to ostatnia szansa dla kierowcy na poprawienie swojej pozycji na starcie. Ważne przy tym jest to, że zawodnicy, których czas jest gorszy od 107% najlepszego czasu uzyskanego w trakcie sesji, nie zostaną zakwalifikowani do startu.

Wreszcie wyścig!

Nareszcie jest niedziela. Dzień wyścigu. Wszystko zaczyna się od rozgrzewki. Jest to półgodzinny trening, w trakcie którego zespoły mają jeszcze czas na ostatnie próby samochodu w konfiguracji wyścigowej i ewentualne dokonanie ostatnich zmian w ustawieniach. Po treningu kierowcy wymieniają się z mechanikami ostatnimi uwagami dotyczącymi samochodu. Później podejmowane są ostateczne decyzje co do ustawień pojazdu, doboru ogumienia i strategii w trakcie wyścigu w zależności od rodzaju toru, stanu nawierzchni i spodziewanej pogody. Gdy mechanicy i inżynierowie krzątają się wokół bolidu, kierowcy mają czas dla siebie.

Pół godziny przed wyścigiem wszyscy zawodnicy odbywają odprawę, na której sędzia wyścigu przekazuje uwagi i wskazówki przed wyścigiem. Potem wracają do garaży, zasiadają w swoich bolidach i wyprowadzają je na tor. Po przejechaniu jednego okrążenia zatrzymują się na swoich pozycjach startowych i gaszą silniki. Mechanicy mają ostatnie pięć minut na sprawdzenie samochodu. Jeśli wszystko jest w porządku, rozpoczyna się okrążenie testowe. Kierowcy starają się wówczas rozgrzać opony i hamulce. Widać to po zygzakach oraz częstym przyspieszaniu i hamowaniu. Gdy już wszyscy ustawią się na pozycjach startowych, zapalają się światła startowe i zaczyna się wojna nerwów. Zgaszenie wszystkich świateł jest sygnałem do startu.



Zanim zacznie się prawdziwy, niedzielny wyścig, kierowca powinien dokładnie poznać trasę, a przede wszystkim ostre zakręty


Bardzo ważną rolę w trakcie wyścigu odgrywają opony. W razie potrzeby można jednak je zmienić...

Start!

Jest to jeden z najważniejszych momentów wyścigu. Kierowcy, którzy dobrze wystartowali, mogą od razu przesunąć się nawet o kilka pozycji do przodu. Ci, którym start się nie udał, mogą zaprzepaścić szanse na zwycięstwo. Start jest najbardziej niebezpieczną fazą wyścigu. Samochody są bardzo blisko siebie, poruszają się z dużą prędkością, a każdy kierowca chce się przepchnąć jak najbardziej do przodu. Dlatego wiele wypadków ma miejsce właśnie na starcie.

Po zakończeniu wyścigu samochody pozostawiane są do dyspozycji sędziów, a auta ze zwycięskiej szóstki przechodzą inspekcję. W tym czasie zespoły zbierają swój dobytek i wieczorem cała ekipa jest już w drodze do siedziby zespołu. Na miejscu samochody są sprawdzane i analizuje się przebieg wyścigu.

Na samym początku nie wyglądało to na bardzo skomplikowane. Ale tak właśnie jest budowane napięcie, które przyciąga miliony ludzi na całym świecie do tego szalonego sportu.

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski, Zdjęcia: Arhiwum Wydawnictwa H.Bauer

NOWOŚCI

Z OSTATNIEJ CHWILI

● **NOWY WŁAŚCICIEL, STARE PROBLEMY?**
Pod koniec lipca Ministerstwo Łączności wyłoniło zwycięzcę przetargu na inwestora strategicznego dla Telekomunikacji Polskiej S.A. Właścicielem kontrolnego pakietu akcji stał się francuski operator France Telecom. Zgodnie z zapowiedziami władz firmy, dzięki tej sprzedaży TP S.A. ma szansę stać się nowoczesną firmą oferującą wysoki poziom usług. Niestety, użytkownicy nie powinni spodziewać się w związku z tym jakichkolwiek obniżek cen – Internet w Polsce ma szansę pozostać nadal jednym z najdroższych w świecie.

● **INTERNET Z KABLÓWKI PO RAZ KOLEJNY**
Spółka Polska Telewizja Kablowa (PTK) otrzymała koncesję Ministerstwa Łączności na świadczenie usług telekomunikacyjnych i zakładanie sieci telekomunikacyjnych. Oznacza to, że w sieciach telewizji kablowej, należących do PTK, możliwe będzie wprowadzenie usługi dostępu do Internetu. PTK chce zaoferować za pomocą modemów kablowych szybki 24-godzinny dostęp do Sieci, który nie obciąża linii telefonicznej. Usługa będzie wprowadzana stopniowo w miastach, w których działają sieci PTK. Jako pierwsze będą mogły z tej oferty skorzystać Warszawa i Kraków (po modernizacji sieci i przeprowadzeniu niezbędnych testów).
Podobną koncesję wcześniej otrzymała sieć Aster City Cable, jednak jak dotąd niewielu jej użytkowników ma możliwość skorzystania z usługi – skończyło się na szumnych obietnicach i nieustannym przekładaniu terminów kolejnych podłączeń...

● **POPRAWKI DLA WINDOWS 2000**
Microsoft poinformował, że w Sieci dostępny już jest Windows 2000 Service Pack 1. SP 1 jest pakietem poprawek dla systemów Windows 2000 Professional, Server oraz Advanced Server. Po zainstalowaniu SP 1 w systemie nie pojawiają się żadne dodatkowe funkcje, ale poprawiona zostanie zgodność sprzętu i oprogramowania, zabezpieczenia, a także niezawodność i konfiguracja systemu operacyjnego. Windows 2000 Service Pack 1 można pobrać ze strony http://www.microsoft.com/windows2000/downloads/recommended/sp1/default.asp.

● **SIEĆ W NIEBEZPIECZEŃSTWIE?**
Naukowcy z Wydziału Fizyki Uniwersytetu Notre Dame odkryli, że bardzo łatwo można doprowadzić do szybkiego paraliżu całego Internetu. Naukowcy przeprowadzili symulacje ataków na podstawie modelu Sieci. Założyli, że osoba, która chciałaby zablokować Sieć, nie będzie atakowała przypadkowo wybranych węzłów, lecz takie, które są połączone z jak największą liczbą innych miejsc. Z badań wynika, że wystarczy zniszczenie tylko 4% najważniejszych węzłów, aby sieć rozpadła się na osobne fragmenty! Przeprowadzenie zakończonego sukcesem ataku doprowadziłoby do ogromnych strat, zwłaszcza w krajach, w których najwięcej ludzi korzysta z usług WWW.

● **ZAMKNĄ, CZY NIE ZAMKNĄ?**
Popularna strona Napster cudem uniknęła zamknięcia. Co prawda sąd USA wydał decyzję o wyłączeniu serwerów pozwalających wymieniać się plikami MP3, jednak firmie udało się odwołać od wyroku i decyzją sądu wyższej instancji cofnięto decyzję o zamknięciu stron. Miłośnicy MP3 odetchnęli z ulgą. Ciekawe, na jak długo?

● **MINIGRY NADAL POPULARNE**
Firma Manta, dystrybutor serii interesujących minigier elektronicznych, zaprezentowała nowe produkty. Miłośnicy wyścigów Formuły 1 mogą teraz ścigać się superszybkimi bolidami bez konieczności posiadania PC czy konsoli. Zabawka ma kształt niewielkiej kierownicy, pośrodku niej znajduje się czarno-biały wyświetlacz. Dzięki zasilaniu bateryjnemu możliwa jest gra nawet pod namiotem, na pozbawionym elektryczności obozowisku. Co prawda VIRTUAL RACING nie może się równać z nowoczesnymi konsolami, ale na pewno dostarczy niezłej rozrywki.

SPRZĘT — MAŁOLAT-WYNALAZCA

Czy pomysł nastolatka zrewolucjonizuje sieci GSM?

Zaledwie 18-letni uczeń z Hildesheim w Niemczech, Sascha Haenel, wymyślił nowatorski sposób na przesyłanie danych poprzez telefony komórkowe sieci GSM z prędkością dochodzącą do 2 Mb/s. Do tej pory zbliżoną wydajność oferowały szerokopasmowe sieci UMTS – Universal Mobile Telecommunications System (które mają zostać uruchomione dopiero w przyszłym roku). Według autora, zwiększenie transmisji wymaga jedynie niewielkich modyfikacji w oprogramowaniu telefonów. Tymczasem sieci i urządzenia zgodne z technologią UMTS muszą być projektowane od podstaw. Co ciekawe, producenci telefonów komórkowych nie wykazali zbyt dużego zainteresowania wynikami prac nastolatka.

ŚWIAT — KOLEJNY PROCES?

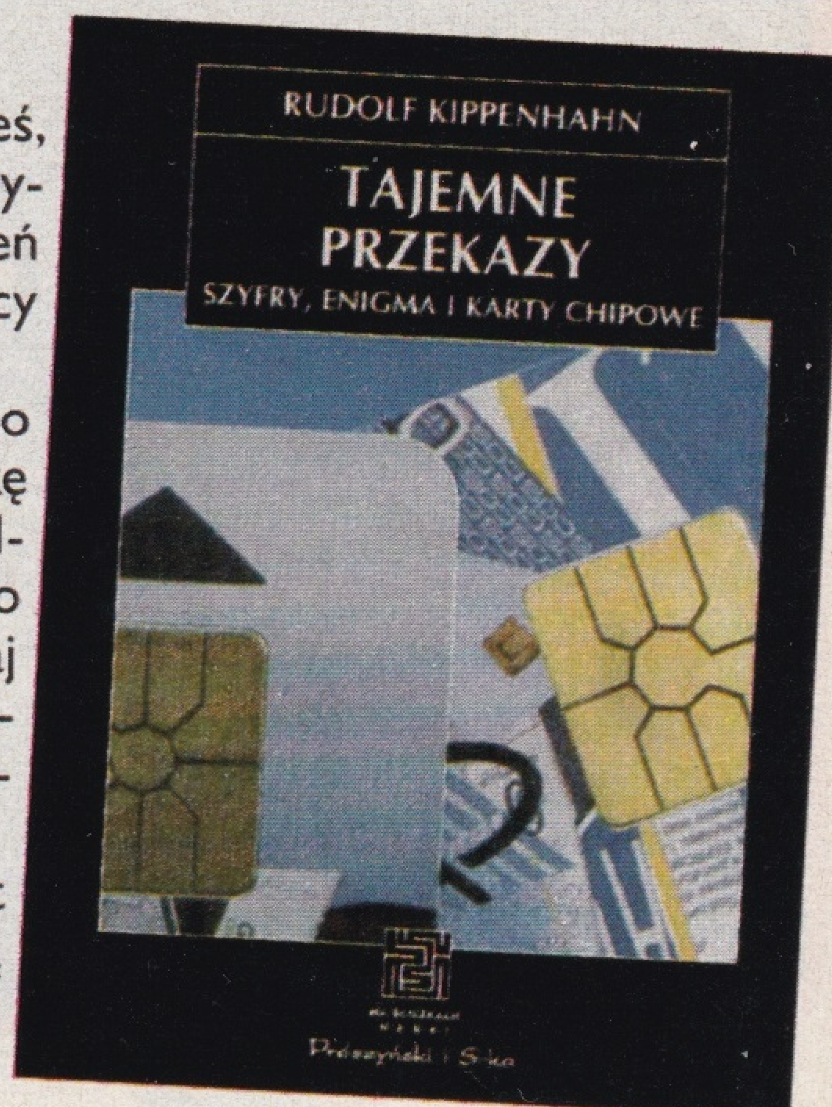
W Europie Microsoft też ma kłopoty

Komisja Europejska rozpoczęła postępowanie przeciwko korporacji Microsoft. Jest to kolejny proces grożący gigantowi w związku z oskarżeniami o praktyki monopolistyczne. Komisja podejrzewa firmę z Redmond o wykorzystywanie dominującej pozycji na rynku systemów operacyjnych w celu przejęcia kontroli nad rynkiem oprogramowania dla serwerów.

Rzecznik Komisji Europejskiej oświadczył, że daje Microsoftowi dwa miesiące na ustosunkowanie się do oskarżeń. Całe zamieszanie zapoczątkowała skarga firmy Sun Microsystems (największego na świecie producenta oprogramowania dla serwerów). Komisja ma kilka miesięcy na podjęcie formalnej decyzji, ale najprawdopodobniej nie nastąpi to przed końcem tego roku.

EXTRA — TAJEMNE SZYFRY...

Książka, którą warto przeczytać!



Przekazując poufną wiadomość, zapewne nie raz myślałeś, czy po drodze nie trafi w niepowołane ręce. Podobne dylematy mają także osoby korzystające na co dzień z poczty elektronicznej, usług bankomatów oraz pracownicy ośrodków badawczych.

Jeśli interesujesz się tajemnicami szyfrów i kodów, zarówno tych dawnych, jak i współczesnych, polecamy ci książkę „TAJEMNE PRZEKAZY – SZYFRY, ENIGMA I KARTY CHIPOWE" Rudolfa Kippenhahn'a, wydaną przez wydawnictwo Prószyński i S-ka. W łatwy i przystępny sposób opisano tutaj szyfr Cezara, tajemnicę Enigmy oraz... współczesne karty bankomatowe. To nie wszystko! Korzystając ze wskazówek autora, możesz opracować własny, niepowtarzalny szyfr!

Autor przygotował też specjalną niespodziankę – jest nią internetowy adres, gdzie można znaleść komputerową wersję sławetnej Enigmy oraz rady, jak zbudować maszynę szyfrującą.

SPRZĘT — TO SE NE DA...

Tym razem to już ostateczny koniec systemu łączności Iridium

Nic już chyba nie uratuje projektu ogólnoświatowej łączności satelitarnej Iridium. Firma Merchant Bank Castle Harlan, wcześniej deklarująca zakup upadającej sieci satelitarnej Iridium, zrezygnowała z tej inwestycji. Kosztujący pięć miliardów dolarów system najpierw przez szesnaście miesięcy przynosił straty, a w marcu ostatecznie zakończył działalność. Niedoszły nowy właściciel uważa, że choć technicznie system jest bardzo dobry, nie ma szans na to, aby przyniósł jakiekolwiek zyski. Po prostu twórcy Iridium nie przewidywali, że naziemne systemy telefonii komórkowej tak szybko się rozwiną. Do tego ceny sprzętu i rozmów Iridium były tak koszmarnie wysokie, że liczba użytkowników nie mogła osiągnąć wymaganej wielkości.



Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kier.działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

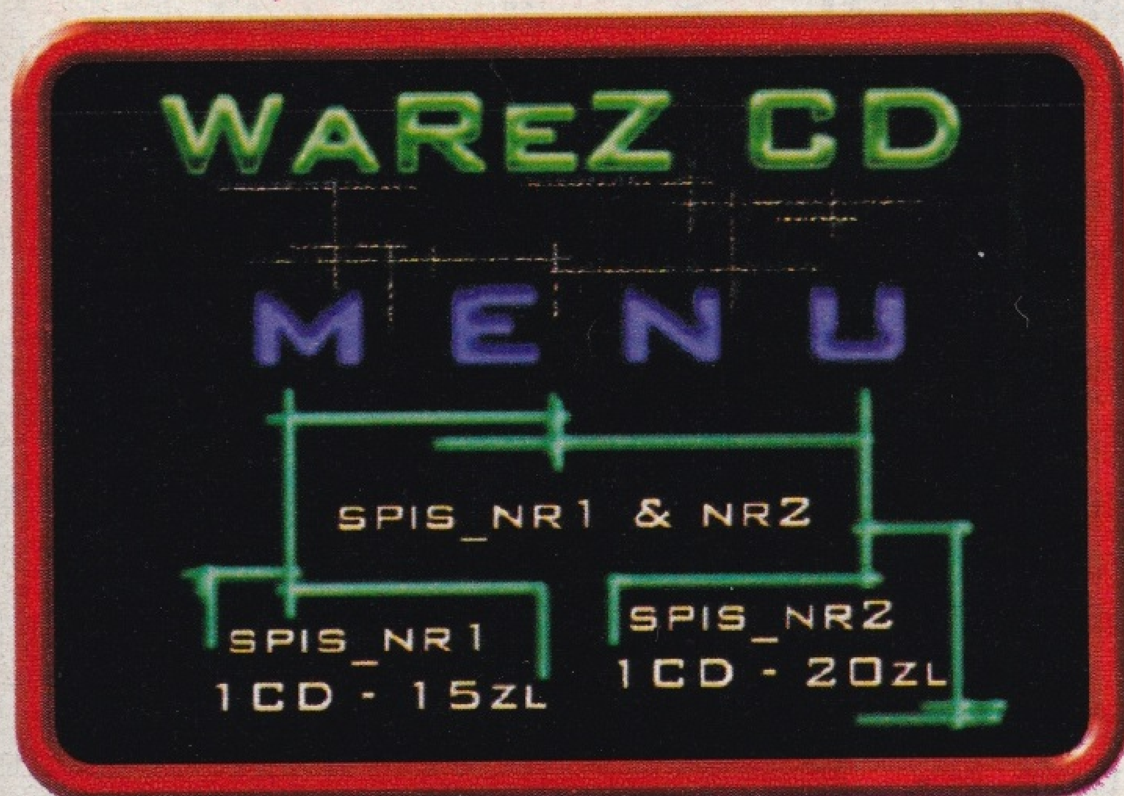
Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (kier. działu) tel. (022) 517-01-84, Dariusz Trzciński tel. (022) 517 02 55, Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

WWW WALKA Z PIRACTWEM

Microsoft przeciwko nielegalnemu oprogramowaniu



Microsoft zapowiedział rozpoczęcie nowego ataku na dystrybutorów nielegalnego oprogramowania w Internecie. W tym celu kilka komputerów wyposażonych w specjalne oprogramowanie rozpoczęło staranne przeszukiwanie Sieci w poszukiwaniu podejrzanych stron.

Na razie efektem akcji jest kilkadziesiąt procesów sądowych w kilkunastu krajach – na ławie oskarżonych zasiądą firmy sprzedające podróbki oryginalnych produktów Microsoftu. Następnym krokiem giganta będzie zapewne zainteresowanie się mniejszymi „dystrybutorami"...

Na piractwie tracą nie tylko producenci, ale i użytkownicy. Mimo że nielegalne programy często nie działają tak, jak powinny, znajdują wielu chętnych

SPRZĘT NOWE GŁOŚNIKI CREATIVE

Tym razem posiadacze PSX też znajdą coś dla siebie

www.creative.com



Możliwości dźwiękowe konsoli PlayStation 2 są tak duże, że opłaca się podłączyć do niej zestaw głośników. Dzięki temu będziesz mógł podczas grania uzyskać realistyczne efekty dźwiękowe dostępne do tej pory jedynie dla PC.

Jednym z ciekawszych zestawów głośnikowych do PS2, wykorzystujących jej możliwości, jest PlayWorks 2000 firmy Creative Labs. Składa się on jedynie z dwóch głośników – zwykłego i subwoofera, które wyglądają nieco kosmicznie. Dzięki nim twoja konsola zamieni się w prawdziwy zestaw kina domowego, umożliwiający korzystanie z zalet systemu Dolby Digital 5.1. Jest to możliwe pomimo zastosowaniu tylko dwóch głośników dzięki użyciu dwóch procesorów DSP wykorzystujących opatentowaną technologię odtwarzania pola akustycznego tak, jakby w zestawie było sześć głośników. Dodatkową zaletą PlayWorks 2000 jest wyposażenie go w optyczne złącze cyfrowe, dzięki czemu unikniesz plątaniny dodatkowych kabli.

Co ciekawe, PlayWorks 2000 jest zestawem uniwersalnym. Można go podłączyć zarówno do konsoli PlayStation 2, jak i do zwykłego komputera PC. Głośniki będą dostępne w sprzedaży równocześnie z premierą konsoli PlayStation 2.



Drugim zestawem głośników dla konsoli PlayStation 2 jest PlayWorks DeskTop Theatre DTT3500 Digital. Ten zestaw przeznaczony jest dla zamożniejszych graczy. Składa się z sześciu głośników – czterech satelitarnych, centralnego oraz subwoofera. Dodatkowo w zestawie znajduje się dekoder/wzmacniacz zawierający wszystkie niezbędne wyjścia i wejścia, w tym optyczne cyfrowe. Dzięki temu zestaw ten, podobnie jak poprzedni, można będzie podłączyć do komputera PC. Komplet wejść i wyjść umożliwi również wykorzystanie go razem z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem płyt CD lub DVD. Dzięki dołączonemu do zestawu pilotowi słuchanie muzyki lub oglądanie filmu jest znacznie wygodniejsze.

Również ten zestaw będzie dostępny w sprzedaży równocześnie z premierą konsoli PlayStation 2.

WWW REPORTER DOTRZE WSZĘDZIE

Nowy, interesujący serwis informacyjny

www.reporter.pl



Użytkownikom Internetu przybyła kolejna, interesująca polska strona. Pod adresem www.reporter.pl znajduje się bardzo rozbudowany serwis informacyjny, z którego dowiesz się, co ciekawego słychać w świecie Sieci, gier i komputerów. Strony reportera nie oszałamiają grafiką – zamiarem autorów było dostarczyć maksimum informacji w przystępnej formie. Udało to się doskonale.

Poza aktualnym serwisem informacyjnym znajdziesz tu także ciekawe ankiety oraz konkurs z nagrodami. Nie mogło też zabraknąć odnośników do innych stron informacyjnych.

W Sieci powstaje coraz więcej ciekawych stron – Reporter kontynuuje tę tradycję

Tekst: R.J. „Yackoo!"

Ave Clickowcy!
Jak widać, nie zrezygnowaliście z zamiaru zasypania nas korespondencją – i bardzo dobrze. Dzięki temu wiemy, co Wam się podoba w CLICKU!, a czego nie lubicie... Przy okazji, prosimy o NIE przysyłanie nam w e-mailach obrazków, tła i programów – czasem utrudnia to odczytanie listu.



POCHWAŁY I SUGESTIE

Na początku pochwały: (...)
Pora na sugestie:
– Dawajcie tabele z najnowszymi cenami sprzętu komputerowego.
– Co miesiąc, przy aktualizowaniu strony internetowej, możecie zakładać na niej ankietę – zaoszczędzicie w ten sposób miejsce w gazecie
– Cieszę się, że spotykam u was znajomych z dawnego SS'a, można by ich wykorzystać jako „przynętę" na czytelników. Ja np. po zobaczeniu podpisu „C(w)alineczka" utwierdziłem się w przekonaniu, iż wasz dwutygodnik jest na wysokim poziomie.
– Nie wiem, na czym polega system oceniania w TOP20...
– Proponuję usunięcie działu „FILM" oraz powiększenie działu „FUN".

Pozdrowienia z Bytomia
Duncan Idaho „MaN"

Na początku krótkie wyjaśnienie – z powyższego listu celowo usunęliśmy część pochwalną (zgodnie z waszymi prośbami, aby nie cytować ciągle zalet CLICKA!).
Cennik sprzętu był w kilku numerach, lecz nie spotkał się z na tyle dużym zainteresowaniem czytelników, abyśmy go utrzymali. Na naszych stronach WWW będzie wiele ciekawych rzeczy, także ankiety – bądź cierpliwy. Nie traktujemy faktu pracy w innych tytułach jako reklamy. Uważamy, że pismo powinno mieć dobre teksty i być wiarygodne, a nie posługiwać się nazwiskami autorów czy popularnym tytułem. Na TOP20 można przysyłać listę zawierającą maksymalnie 20 tytułów gier. Gra zajmująca ostatnie miejsce na liście otrzymuje 1 punkt, przedostatnie – 2 punkty, itd. Po podliczeniu punktów powstaje lista TOP 20. **UWAGA! W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie głosy zawierające listę 20 gier oraz kupon konkursowy.** Dział FILM ukazuje się nieregularnie, tylko gdy w kinach pojawia się naprawdę fajny film. Co do FUN'a, to liczba zwolenników i wrogów jest równa – a więc nie powiększymy i nie skasujemy...

MNIEJSZE PLAKATY I CLICK CD

Cześć!
Czytam wasze pismo dość regularnie i mam do was dwie sprawy. Po pierwsze mam pytanie: czy CLICK! będzie kiedyś wychodził na stałe z płytą CD? Po drugie, czemu dajecie ciągle tylko duże plakaty? One wprawdzie bardzo mi się podobają, ale potrzebuję trochę mniejszych, by wypełnić luki na ścianie.

Piotr

Na razie nie planujemy wydawania CLICKA! z płytą CD. Cedek będzie pojawiał się natomiast w specjalnym wydaniu: CLICK! extra. Co do plakatów, to postaramy się w którymś z najbliższych numerów dać coś mniejszego (ale tylko raz, bo większość czytelników lubi duże plakaciska).

CAŁA MASA POMYSŁÓW...

Cześć wszystkim!
Mam do was parę spraw. Po pierwsze: nie dawajcie tyle poradników. Zajmuje to za dużo miejsca. Po drugie: możecie częściowo zastąpić je większą ilością kodów. Po trzecie: po co do TOP20 kupon? Przecież można by wysyłać swoje propozycje e-mailem (to nie jest konkurs). Po czwarte: więcej recenzji i zapowiedzi. Po piąte: ciekawsze strony o INTERNECIE.
I po szóste, i zarazem ostatnie: jako dodatek możecie niekiedy dawać książeczkę z opisem ciekawych stron WWW.
Na koniec mam do was pytanie: kto dostarcza wam gry do przetestowania (ktoś z redakcji je kupuje, czy jak?).

Tosiu z Katowic

Tak, spokój nie mógł trwać długo – znowu odżywa problem działu TIPS & TRIX. Jedni chcą kodów, inni poradników, a jeszcze inni skasowaliby cały ten dział. Chyba nie znajdziemy tu idealnego rozwiązania...
Kupon do TOP20 jest dla chcących brać udział w konkursie. Zgłoszenia przysyłane pocztą elektroniczną nie biorą udziału w losowaniu. Recenzje i zapowiedzi możemy pisać pod warunkiem, że dystrybutorzy gier dostarczą nam materiały. O Internecie staramy się pisać ciekawie, ale też o pożytecznych stronach – być może jest to dla niektórych nudne.
Jeśli chodzi o dodatki do CLICKA!, to mamy całą masę pomysłów i będziemy powoli je realizowali.
Gry do testów dostajemy od legalnych dystrybutorów albo – gdy nie ma innej możliwości – kupujemy w Anglii i Niemczech.

PIRACTWO C.D.

Droga redakcjo!
Jestem waszym stałym czytelnikiem i bardzo lubię wasze pismo! W listach w numerze 15 Karol mówił o piractwie. Popieram jego wypowiedź – oryginalne płyty są za drogie! Gdyby np. legalne gry kosztowały tak jak Messiah, to każdy kupowałby oryginały. Sam planowałem ją kupić! I jeszcze coś: czy moglibyście zrobić konkursy na e-mail?

Tomeczek

Jak widać, temat piractwa jest jednym z wszych ulubionych. Cóż, każdy chciałby kupować tanie gry, nie zawsze jednak producenci mogą zaoferować cenę porównywalną z DEVIL INSIDE.
Konkurs z odpowiedziami przysyłanymi pocztą elektroniczną będzie, ale najpierw musimy uruchomić nasz serwer WWW.

HORROR W THE SIMS

Przepis na trupa.
1. Załóż liczną rodzinkę
2. Kup dom (nie musi być duży ani dobrze wyposażony)
3. Wybuduj basenik z trampoliną (koniecznie bez drabinki)
4. Wprowadź tam rodzinę, ale zostaw jedną osobę na brzegu
5. Gdy tamci będą się pluskać, to zostawioną osobą powitaj i zaproś sąsiadów
6. Po krótkiej rozmowie skieruj swoją postać do basenu
7. Sąsiedzi powinni wskoczyć za tobą
8. Zwiększ prędkość gry i poczekaj
9. Masakra gotowa!!

Łukasz Przyczyna,
Jakub Kołodziejczyk i Artur

Prawdę mówiąc, nie sądziliśmy, że tak pacyfistyczna i spokojna gra, jaką jest THE SIMS, oferuje tak okrutną zabawę... Ciekawe, co należy zrobić, gdy rodzinka nie chce się utopić? Poczekać do zimy? A może wpuścić do baseniku piranie...

GDZIE KUPIĆ PADY?

Gdzie można kupić gamepady i joysticki prezentowane w 15 CLICKU!? Proszę was o podanie adresów, telefonów itp.
Czy CLICK EXTRA będzie ukazywał się regularnie z CD i jaka będzie jego cena?
W numrze 15 był zamieszczony artykuł o montażu wideo. Skąd mogę ściągnąć Adobe Premiere i VirtualDub, podajcie mi adresy stron.

PIKO

Nie posiadamy listy sklepów, w których można kupić pady, gry, monitory, aparaty i inne różności, więc nie możemy wysyłać takich informacji.
CLICK! extra będzie (przynajmniej na razie mamy taki plan) ukazywał się okazyjnie – gdy pojawi się jakaś fajna gra albo supertemat. Płyta CD będzie dołączana też w zależności od sytuacji i tematyki pisma.
VirtualDub'a możesz znaleźć na stronie www.tvmania.pl, Adobe Premiere (wersja demo) jest na stronach www.apple.com.

ONI WYGRALI W CLICK! 15/2000

■ DIABLO 2
Odpowiedź brzmi: Bractwo, którego członkowie pokonali Piekielną Trójcę, to bractwo Horadrimów
Nagrodę, grę DIABLO 2 otrzymuje:
Sylwia Cimek z Jastrzębia

■ FLIGHT SIMULATOR
Odpowiedź brzmi: W dodatku Private Pilot dostępne są nowe samoloty: AeroStar 700, Beechcraft Baron 58, Cessna 310 N, Beechcraft Bonanza V-35, Cessna 152, Cessna 172, Diamond Catana, Glasair III, Mooney Ovation, Pilatus PC-12, Piper Malibu, Piper Saratoga II, Cessna 150 Amphibian.
Nagrodę, grę FLIGHT SIMULATION otrzymuje:
Jacek Górski z Białegostoku

■ GRY TYGRYSKA
Odpowiedź brzmi: W Grach Tygryska znajdują się m. in. Pac Man, Okręty, Chińczyk, warcaby i pchełki.
Nagrodę, grę GRY TYGRYSKA otrzymuje:
Sebastian Kubala z Pszowa

■ PADY
Odpowiedź brzmi: Joystick można podłączyć do uniwersalnego portu szeregowego (USB) lub portu gier (Game Port)
SideWinder GamePad Pro otrzymuje:
Norbert Mazur z Małogoszczy

SideWinder Dual Strike otrzymuje:
Maciej Górnik z Sosnowca

■ FIGURKI I KARTY DO GRY DUNGEON KEEPER 2
Odpowiedź brzmi: Powstały trzy filmy o przygodach Indiany Jonesa

Figurki do gry DK2 otrzymują:
Jakub Ciechorski z Torunia
Karol Hnidziejko z Białegostoku

Karty do gry DK2 otrzymują:
Paulina Ortenburger z Częstochowy
Dominik Stanek z Łodzi
Marek Krzewicki z Zielonki
Jakub Wasilewski z Kołobrzegu

■ F-18 SUPER HORNET
Odpowiedź brzmi: Konstruktorami pierwszego samolotu byli bracia Wright
Nagrodę, grę F-18 Super Hornet otrzymuje:
Krzysztof Bzowski z Jaworzna

TOP 20 / nr 16

Grę TZAR ufundowaną przez firmę CD Projekt wygrał: Mateusz Sobczuk z Warszawy

gratulujemy!

FUN

Jak zapewnić sukces polskiej wersji gry?

Wcale nie łatwo wydawać w Polsce gry i sprzedać dużą liczbę egzemplarzy. Jest jednak kilka metod, które doprowadzą cię do sukcesu w tej branży:

PO PIERWSZE

Najlepiej sprzedają się sprawdzone tematy. Wybierz jakąś grę, która była przebojem dziesięć lat temu. Zmień miejsce akcji i płeć głównego bohatera. Nie zapomnij o naklejce na opakowaniu „100% POLSKI PRODUKT".

PO DRUGIE

Jeśli spolszczasz jakąś grę, nie spiesz się zbytnio. Zadbaj, aby piraci zdążyli sprzedać oryginał wraz ze wszystkimi możliwymi dodatkami. Użytkownicy muszą mieć przecież czas, aby poznać nowy produkt.

PO TRZECIE

Zapomnij o wszystkich nowościach! Chyba nie chcesz ryzykować i przeprowadzać eksperyment pod tytułem „sprzeda się, czy nie?".

PO CZWARTE

Dziennikarze to takie paskudne bestie, które szukają dziury w całym. Wprowadź absolutne embargo na wszelkie informacje o produkcie. Lepiej, jeśli będą żyli plotkami, niż gdyby powątpiewali w jakość twojej pracy.

PO PIĄTE

Na dzień przed premierą udostępnij materiały prasowe (i tak nikt nie zdąży ci już zaszkodzić). Uśmiechaj się słodko i głoś, jak cudowny, wspaniały i rewelacyjny jest twój produkt.

PO SZÓSTE

Ach, te złe języki redaktorów... Co za brak zrozumienia dla cudzej pracy. Jako warunek opublikowania recenzji zażycz sobie akceptacji artykułu.

PO SIÓDME

Możesz wynająć prawników i zastrzec, że pod żadnym pozorem twoja gra nie może być porównywana z innymi o podobnej tematyce.

PO ÓSME

Gracze szybko się nudzą, nie umieją w pełni docenić uroków grania w jedną grę przez dłuższy czas. Po wydaniu wielkiego przeboju nie wypuszczaj na rynek innych gier! To może rozproszyć uwagę graczy, a przecież nie zdążyli jeszcze nacieszyć się poprzednim hitem...

PO DZIEWIĄTE

Jeśli w magazynie masz sporą ilość niesprzedanych gier, zmień kolor opakowania, dorzuć płytę z muzyką i poprzednie wydanie gry (najlepiej mające powyżej 5 lat). Całość sprzedaj jako MEGA PACK STULECIA.

PO DZIESIĄTE

Jeśli dalej chcesz zajmować się tą branżą, rozejrzyj się za kolejnym przebojem, który możesz sprzedać. W tym celu wróć do punktu pierwszego...

PO PROSTU SKANDAL!

CZYLI BOLESNE PRZEJŚCIA Z PIRATAMI

Parę dni temu spotkałem mojego dobrego znajomego, Gizmo. Nie byłoby w tym nic dziwnego, wszak mieszkamy na tym samym osiedlu i często na siebie wpadamy na przystanku...

– Sie ma, gdzie pędzisz?

– Heja, dobrze ze cię widzę! – Gizmo był wyjątkowo podekscytowany, ostatni raz widziałem go w takim stanie, gdy młodszy brat nakarmił mu myszkę od PC budyniem.

– A co się dzieje? Co ty tam masz? – Dopiero teraz zauważyłem spory kawał białego płótna wystający mu z plecaka.

– Umówiliśmy się z chłopakami w centrum. Jedziemy na stadion. Będziemy pike... eee... pikować... No, demonstrować przeciwko piratom!

– Żartujesz? – Nie mogłem uwierzyć, że Gizmo wrócił na dobrą drogę! Do tej pory wydawało mi się, że 99% gier u Gizma to piraty, a tu taka zmiana!

– Chyba zwariowałeś? – Zapuchnięte od siedzenia przed monitorem oczka Gizma zrobiły się jeszcze mniejsze. – Nie protestujemy przeciw wschodnim handlarzom. Sprzeciwiamy się fatalnej jakości polskich wersji gier.

– Co takiego? Przecież w spolszczeniach biorą udział znani aktorzy... Sam widziałem reklamy, Fronczewski, Pazura i inni...

– Eeee... kto by tam tracił kasę na legale. Handlarze spolszczają gry i sprzedają za dziesięć złotych. Same nowości, nawet w pismach nie było jeszcze recenzji...

– No więc o co ci chodzi?

– Ty kompletnie nic nie czaisz? Może ci procek siada? – Gizmo napuszył się oburzony. – My użytkownicy żądamy, aby za nasze ciężko zdobyte pieniądze oferowano towar najwyższej jakości. Jak spolszczają, to niech się nauczą gadać po ludzku, a nie jakieś „ty wszedłeś do komnaty priepieknego zamka..."!

– Aha, więc oczekujecie oryginalnych pirackich wersji? A może jeszcze w kolorowych pudełkach? I z darmową infolinią? A wszystko na lewo? – Zażartowałem, lecz Gizmo nie załapał o co mi chodzi.

– E tam, po co pudełka!? Ale przydałyby się instrukcje, patche i może jakieś zniżki...

– Zniżki? Do gier za 10 złotych?

– A co sobie myślisz? Jak pojadę i kupię kilka nowych przebojów, to się zbiera ładna suma. Powinienem mieć zniżkę. Może nie?

– Hmm... ciekawy punkt widzenia... – Wolałem nie wdawać się w dyskusje filozoficzne z wariatem.

– Nie ciekawy, ale rewolucyjny! Nasza akcja całkowicie zmieni rynek gier w Polsce! Jedziesz z nami?

– Chciałbym, ale nie mogę... Umówiłem się z jednym gościem na irc'u... – Małe kłamstwo nie zaszkodzi.

– Spoko, ale żałuj... Nie zobaczysz się w TV.

– O, to będzie TV? A kto w tym bierze jeszcze udział?

– Cała masa ludzi. Ja, Pataszon i Kwik... – To mówiąc szybko wsiadł do autobusu i odjechał w stronę centrum.

Nasze następne spotkanie miało miejsce kilka dni później...

– I jak tam protest? – Zagadnąłem z uśmiechem.

– Szkoda gadać. Te nieużytki pogoniły nas kilka kilometrów... Co za podejście do klienta! Ale w ramach bojkotu będziemy kupowali tylko oryginały. Trzeba walczyć sprytem! – Wysyczał spod bandaży...

– I to jest chyba najlepsza decyzja!

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! 11



LEGENDA POWRACA!

GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!

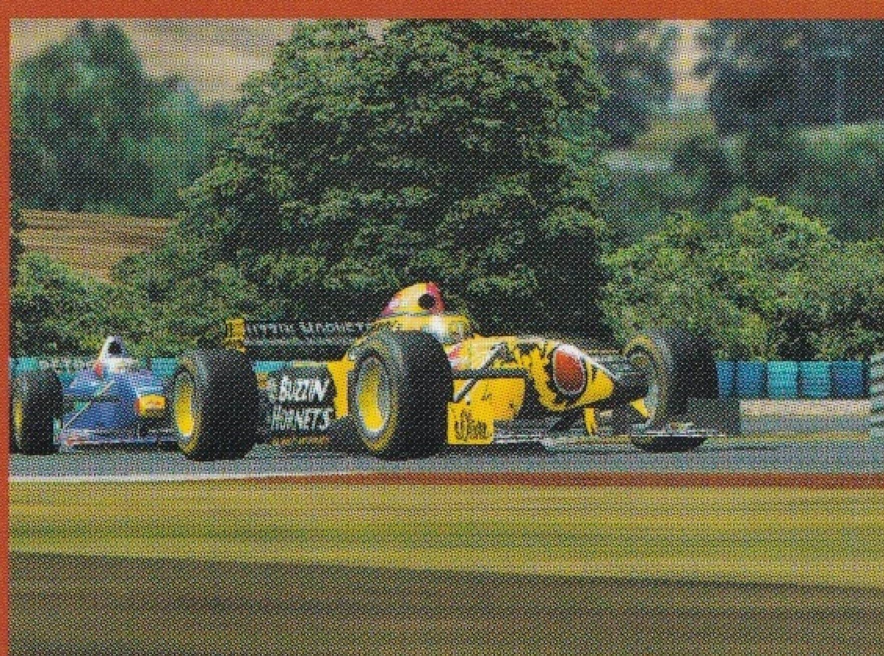


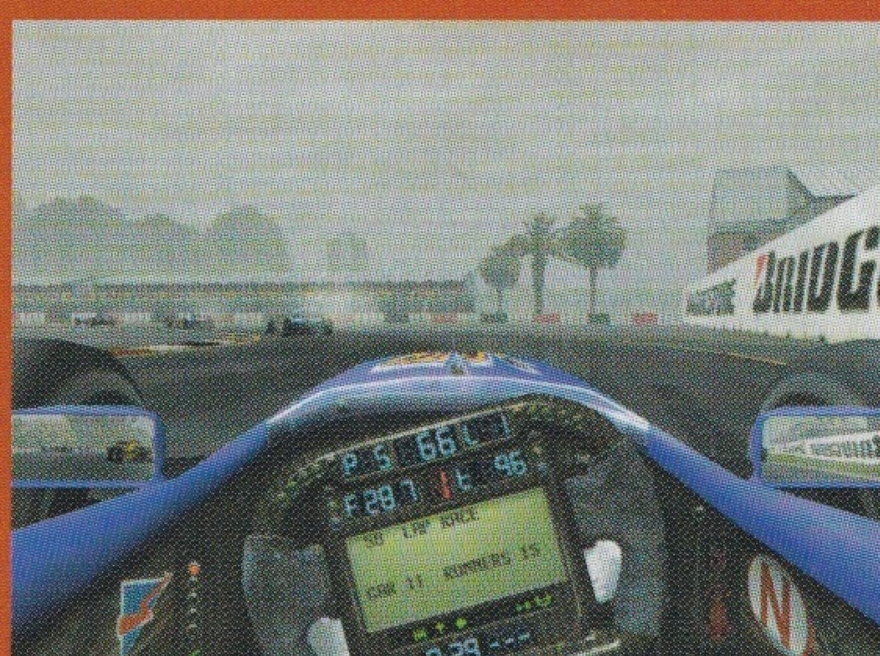
W SPRZEDAŻY JUŻ W SIERPNIU













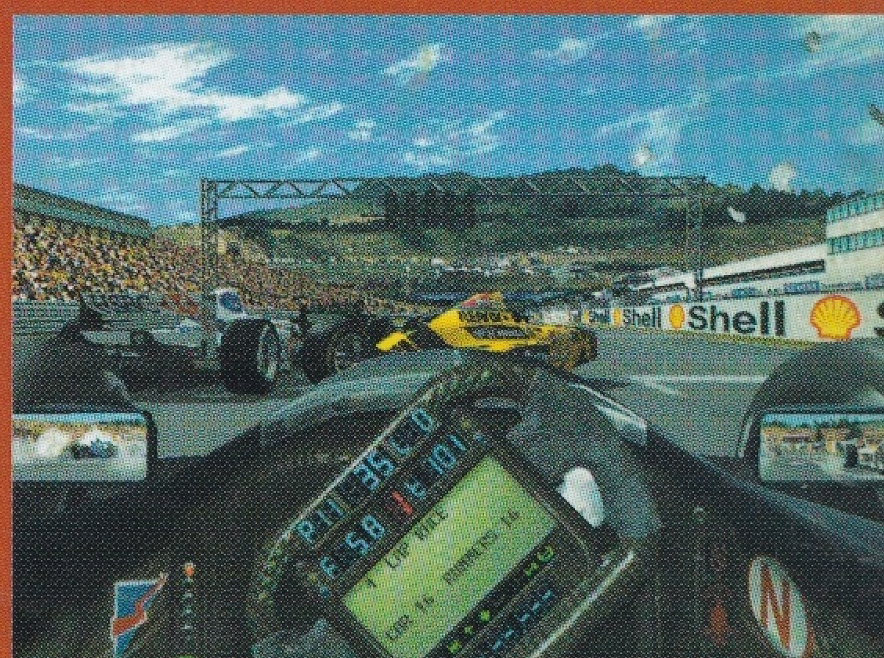
Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie tory, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!



„Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat" - PCZONE
„Dzieło Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek" - EDGE
„Zrobiła na nas ogromne wrażenie...i na was też zrobi." - PCGAMER
"Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit" - Computer Trade Weekly
„Najlepsza gra na targach" - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;